

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



**Normas e estratégias de tradução para legendagem  
em *streaming* e *fansubbing* em português europeu:  
um estudo de caso**

Joana Raquel Gonçalves Rebelo

Tese orientada pela Prof. Doutora Alexandra Assis Rosa, especialmente elaborada para a  
obtenção do grau de Mestre em Tradução (especialização em Tradução Audiovisual)

Ano Lectivo 2018/2019



## **Agradecimentos**

Agradeço à Professora Doutora Alexandra Assis Rosa por aceitar orientar este trabalho e a quem devo a concretização deste projecto. Foi graças à sua preciosa ajuda ao longo de todo este percurso, pela exigência, rigor e, acima de tudo, disponibilidade e apoio constante que foi possível concluir esta etapa.

Aos meus pais, em especial, à minha mãe. Sem ela e sem o seu apoio nunca teria conseguido chegar onde estou.

Ao colega Tiago Sequeira por me disponibilizar o seu relatório de estágio antes da publicação e ter ajudado a procurar o *template* da tradução para a Netflix, em conjunto com os gestores de projecto da Sintagma, a quem também deixo os meus sinceros agradecimentos.

Aos elementos do grupo de *fansub* RevAnime e em particular à Lady-chan pela disponibilidade em responder às minhas perguntas relativas à tradução e legendagem elaboradas pelo grupo.

Aos meus amigos. Especialmente, agradeço à Nana pela companhia durante as inúmeras horas passadas na biblioteca. À Matilde e à Renata, que apesar de também estarem ocupadas com os seus trabalhos finais, nunca deixaram de me incentivar e apoiar. À Mónica, à Rita, ao Frederico e à Gabriela pela amizade e encorajamento.

## Resumo

Este trabalho tem como objectivo identificar as principais diferenças entre as normas e estratégias de tradução seguidas na tradução para legendagem em *streaming* e em *fansubbing* para português europeu. Aplica as propostas teóricas de Gideon Toury (1995/2012) e Andrew Chesterman (1997/2016) e recorre à metodologia do estudo de caso, seleccionando para estudo um episódio de uma série de *anime* disponível na plataforma do serviço de *streaming* Netflix, que também foi traduzido e legendado por um grupo de *fansub* português, o RevAnime. Apresenta-se, em primeiro lugar, o enquadramento teórico, referindo as principais modalidades de tradução audiovisual, com especial atenção à tradução para legendagem, os principais parâmetros de tradução para legendagem exigidos pela Netflix, assim como uma descrição do *fansubbing* e da sua prática em Portugal. Segue-se uma descrição da metodologia, do *corpus* criado para este efeito e dos critérios que motivaram a sua constituição. Por fim, apresentam-se os resultados da análise comparativa do *corpus* através da selecção e análise de exemplos representativos, sistematizando as principais diferenças entre as normas e estratégias de tradução seguidas na tradução para legendagem em *streaming* e em *fansubbing* para português europeu. A análise revelou resultados contrários às expectativas. Na tradução para *streaming* da Netflix foram identificadas traduções literais, em conformidade com uma norma inicial de adequação e, além disso, alguns erros de tradução e desvios à prática de tradução para legendagem profissional. Na tradução realizada pelo grupo de *fansub* RevAnime parafraseia-se a informação, resultando em enunciados mais fluentes na língua de chegada, seguindo uma norma inicial de aceitabilidade, com a excepção de referentes específicos à cultura japonesa, que são preservados e explicados em nota de tradutor no topo do ecrã, prática comum aos grupos de *fansub*.

**Palavras-chave:** tradução audiovisual; legendagem; normas de tradução; estratégias de tradução; *streaming*; *fansubbing*.

## **Abstract**

This paper proposes to study the main differences in translation norms and strategies in subtitling practices in streaming and fansubbing in European Portuguese. We applied the theoretical proposals by Gideon Toury (1995/2012) and Andrew Chesterman (1997/2016) and used the study case methodology, by selecting an episode of an *anime* series available on Netflix, which was also subtitled by a Portuguese fansub group, RevAnime. First, this paper presents the main theoretical framework, describing the main audiovisual modalities, with special focus on subtitling and presenting the main subtitling parameters required by Netflix, as well as a description of fansubbing and its practice in Portugal. Second, it provides a description of the methodology used, the *corpus* created for this purpose and the criteria for its selection. Third, the results of the comparative analysis of the *corpus* are presented through the selection and analysis of representative examples, systemizing the main differences between translation norms and strategies followed in subtitling in streaming and in fansubbing in European Portuguese. The results of the analysis did not meet the expectations. In the translation presented by Netflix we identified literal translations, conforming to an initial norm of adequacy. In addition, some translation mistakes were found, as well as translation options that go against the professional subtitling practice. In the translation of the fansub group RevAnime the information is paraphrased, resulting in more fluent utterances in the target language, thus, revealing an initial norm of acceptability, except in the case of referents specific to the Japanese culture, which are preserved and explained in a translator's note at the top of the screen, a common practice among fansub groups.

**Keywords:** audiovisual translation; subtitling; translation strategies; translation norms; streaming; fansubbing.

## Índice

<b>Agradecimentos .....</b>	<b>1</b>
<b>Resumo .....</b>	<b>2</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>4</b>
<b>Lista de figuras.....</b>	<b>8</b>
<b>Introdução .....</b>	<b>9</b>
Capítulo 1. Enquadramento teórico .....	12
1.1    Introdução .....	12
1.2    Tradução Audiovisual .....	12
1.2.1    Interpretação consecutiva e simultânea .....	13
1.2.2    Sonorização .....	13
1.2.3    Narração e comentário.....	14
1.2.4    Difusão multilingue .....	14
1.2.5    Dobragem .....	14
1.2.6    Tradução e legendagem em tempo real ou ao vivo .....	15
1.2.7    Supralegendagem.....	15
1.2.8    Tradução para legendagem .....	15
1.2.9 <i>Streaming</i> .....	19
1.2.10 <i>Fansubbing</i> .....	24
1.3    Soluções/estratégias de tradução.....	30
1.3.1    A proposta de Andrew Chesterman (1997/2016) .....	31

1.3.2	Normas de tradução.....	36
1.3.3	Conclusão.....	39
Capítulo 2. Enquadramento metodológico .....		41
2.1	Introdução .....	41
2.2	Estudo de caso: definição.....	41
2.3	<i>Corpus</i> : concepção e descrição.....	43
2.3.1	Critérios de selecção.....	46
2.3.2	Descrição da série e do episódio.....	47
2.3.3	Unidades de classificação, transcrição e alinhamento do <i>corpus</i> .....	49
2.4	Conclusão.....	52
Capítulo 3. Análise .....		54
3.1	Introdução .....	54
3.2	Aceitabilidade vs. adequação.....	55
3.2.1	Discurso .....	56
3.2.2	Referências culturais.....	61
3.2.3	Trocadilhos .....	72
3.3	Normas e regras de tradução para legendagem.....	77
3.3.1	Tempos verbais .....	77
3.3.2	Marcas de oralidade.....	81
3.3.3	Omissão de informação .....	88
3.4	Erros de tradução .....	94
3.4.1	Registo e formas de tratamento .....	94



3.4.2	Escolha lexical .....	98
3.4.3	Dêicticos .....	101
3.4.4	Ordem de palavras .....	103
3.4.5	Outros erros de tradução.....	104
3.5	Conclusão.....	105
<b>Conclusão .....</b>		<b>109</b>
<b>Bibliografia.....</b>		<b>113</b>
<b>Filmografia .....</b>		<b>120</b>
<b>Anexo. Alinhamento das legendas .....</b>		<b>121</b>

## Lista de figuras

Figura 1. Exemplo do tempo de entrada e de saída de uma legenda quando o diálogo começa entre 8 a 11 fotogramas antes de uma mudança de plano .....	22
Figura 2. Exemplo do tempo de entrada de uma legenda quando o diálogo começa 7 ou menos fotogramas antes de uma mudança de plano.....	22
Figura 3. Exemplo do tempo de entrada e de saída de uma legenda quando o diálogo termina entre 8 e 11 fotogramas após uma mudança de plano. ....	23
Figura 4. Exemplo do tempo de saída de uma legenda quando o diálogo termina entre 8 e 11 fotogramas após uma mudança de plano. ....	23
Figura 5. Imagem retirada do episódio 6 da série <i>Samurai Champloo</i> .....	59
Figura 6. Imagem dos protestos de Hong Kong .....	60
Figura 7. Imagem dos protestos de Hong Kong .....	60
Figura 8. Imagem retirada do texto de chegada do serviço de <i>streaming</i> Netflix. ....	63
Figura 9. Imagem retirada do texto de chegada do grupo de <i>fansub</i> RevAnime. ....	63
Figura 10. Imagem retirada do texto de chegada do serviço de <i>streaming</i> Netflix. ....	69
Figura 11. Imagem retirada do texto de chegada do grupo de <i>fansub</i> de língua inglesa Anime Forever. ....	70
Figura 12. Imagem retirada do episódio 6 da série <i>Samurai Champloo</i> . ....	102

## Introdução

A forma de consumo de filmes e séries de entretenimento tem vindo a mudar graças à Internet e ao progresso tecnológico que se vive na actual era da globalização. As plataformas de *streaming* têm vindo a aumentar, devido à vantagem de proporcionar ao utilizador conteúdos a pedido, *i.e.*, o utilizador vê o que quer quando quer. Embora os serviços de televisão permitam agora ver um filme ou um episódio de uma série depois de ter sido emitido em determinado canal, está ainda limitado temporalmente, pois já não é possível visualizar a peça se esta tiver sido emitida há mais de sete dias. O leque de opções de conteúdo disponível na Internet em conjunto com a liberdade que proporciona ao utilizador de escolher o que ver e quando tem motivado o aumento de serviços de *streaming*.

Outro fenómeno para o qual a Internet contribuiu em larga medida foi o *fansubbing*. Este termo refere-se à tradução e legendagem, geralmente amadora, elaborada por fãs de forma voluntária e sem retribuição. O *fansubbing* surgiu durante a década de 1980 nos EUA em resposta à domesticação de referências culturais presentes nas séries de animação japonesas por parte das emissoras televisivas norte-americanas. A vontade de saber mais acerca da cultura japonesa foi o que motivou os fãs a elaborar as suas próprias traduções, em que preservam as referências culturais e adicionam informações e explicações. A Internet contribuiu para o seu crescimento na década de 1990, ao permitir o acesso a programas de legendagem gratuitos e oferecer uma grande facilidade de divulgação e acesso e, hoje em dia, é o principal meio a que um fã recorre para ver *anime*.

Este trabalho centra-se na análise comparativa da tradução para legendagem em *streaming* e *fansubbing* e propõe-se identificar principais diferenças em termos quer de

estratégias de tradução, segundo a proposta teórica de Andrew Chesterman (1997/2016), quer de normas de tradução, segundo a proposta teórica de Gideon Toury (1995/2012).

O interesse pelo *anime* e a cultura japonesa bem como pelo estudo da tradução para legendagem constituíram motivações pessoais que justificam a escolha deste objecto de estudo. O âmbito de um trabalho de Mestrado delimitou a extensão do *corpus* a analisar. De forma a permitir a análise comparativa da tradução para legendagem em *streaming* e *fansubbing*, foi seleccionado um episódio de uma série de *anime*, recorrendo-se, assim, à metodologia de um estudo de caso. O *corpus* do trabalho foi ainda seleccionado com base em critérios como a presença de referências culturais e trocadilhos, elementos que colocam maiores desafios à tradução. Temos, portanto, um texto de partida, um episódio em língua japonesa, e dois textos de chegada em português europeu, que correspondem às duas traduções para legendagem disponibilizadas pelo serviço de *streaming* Netflix e pelo grupo de *fansub* português RevAnime.

Este trabalho divide-se em três capítulos. O capítulo 1, “Enquadramento teórico”, explica as bases conceptuais deste estudo. Apresenta e define as várias modalidades de tradução audiovisual, centrando-se com maior detalhe na tradução para legendagem. De seguida, descreve o *streaming*, apresentando os parâmetros da Netflix, e o *fansubbing*, concentrando-se neste fenómeno em Portugal. Apresenta, ainda, as estratégias de tradução propostas por Andrew Chesterman (1997/2016) e o conceito de normas de tradução de Gideon Toury (1995/2012).

O capítulo 2, “Enquadramento metodológico”, começa por descrever a metodologia utilizada, a do estudo de caso, avança para uma definição de *corpus* e, de seguida, apresenta em detalhe os critérios de selecção e descreve o *corpus* seleccionado para análise.

O capítulo 3, “Análise”, apresenta as principais diferenças encontradas nas traduções para legendagem da Netflix e do RevAnime. Explica, recorrendo a exemplos, a forma como cada meio lidou com as referências culturais e trocadilhos e de que forma respeitaram as normas de tradução para legendagem profissional.

O projecto inicial para este trabalho incluía a análise da tradução para legendagem deste episódio de *anime* para televisão por cabo, porém, apesar de vários contactos não foi possível ter acesso à tradução, o que nos obrigou a descartar este terceiro elemento. Além disso, considerámos ainda a possibilidade de analisar comparativamente estas traduções em português europeu e uma versão intermédia. Como em Portugal há poucos tradutores com proficiência em japonês, a tradução para português europeu é geralmente mediada por outra língua, que é normalmente a língua inglesa. Contudo, também não foi possível aceder à tradução inglesa para *streaming*. Perante estes obstáculos, optou-se por uma análise comparativa das traduções para legendagem em português europeu para *streaming* e *fansubbing* e do texto original do episódio em japonês, quarta língua estrangeira da autora deste trabalho.

## Capítulo 1. Enquadramento teórico

### 1.1 Introdução

Este capítulo expõe as principais coordenadas conceptuais deste trabalho. Primeiro, sistematiza as principais modalidades da tradução audiovisual, aprofundando a tradução para legendagem. Descreve o advento do *streaming*. Apresenta também o *fansubbing*, para se concentrar neste fenómeno em Portugal. Apresenta ainda as estratégias de tradução propostas por Andrew Chesterman (1997/2016) e, por último, aborda o conceito de normas de tradução, proposto por Gideon Toury (1995/2012). Estas propostas orientarão a análise do *corpus* na identificação das estratégias de tradução e das normas de tradução reveladas pelas regularidades do *corpus*.

### 1.2 Tradução Audiovisual

A tradução de um texto audiovisual implica a escolha da modalidade que o irá apresentar ao público da língua de chegada. Essa escolha depende, principalmente, da tipologia do produto audiovisual (ex. entrevistas, teatro, festivais de cinema, publicidade exibida em televisão), do público-alvo e da preferência em determinada cultura de chegada e, em última análise, do cliente.

Díaz Cintas (2001) identifica dez modalidades de tradução de peças audiovisuais, que podem distinguir-se pelo facto de recorrerem à oralidade ou à escrita. As que transmitem o texto de chegada oralmente são: a interpretação consecutiva, a interpretação simultânea, a sonorização, a narração, o comentário, a difusão multilingue e a dobragem.

### **1.2.1 Interpretação consecutiva e simultânea**

A interpretação consecutiva e a simultânea têm em comum a limitação temporal. Na primeira, o espectador ouve ou lê o texto de partida e logo a seguir ouve o texto de chegada. No caso da interpretação simultânea, o público só ouve o texto de chegada produzido oralmente por apenas uma voz. Recorre-se à interpretação quando não há tempo nem para legendagem nem dobragem e constitui a opção preferencial, por exemplo, em festivais de cinema.

Críticas à interpretação simultânea centram-se na perda da multiplicidade das vozes da obra original que, deixando de ser audíveis, são substituídas por vozes cujo valor artístico nem sempre é equivalente e o facto de causar estranheza junto dos espectadores.

### **1.2.2 Sonorização**

Para o público, a sonorização assemelha-se à interpretação simultânea, em que uma só pessoa interpreta o discurso de diferentes vozes. A diferença reside no facto de o público ter acesso à voz do texto de partida, que se ouve algumas fracções de segundo antes do texto de chegada e acaba algumas fracções de segundos depois de terminar a voz sonorizada. Enquanto se ouve a voz sonorizada, o volume das vozes do programa original é reduzido consideravelmente, permanece audível mas não perceptível, *i.e.* ouvem-se as vozes mas não é possível identificar as palavras ditas. Entre as vantagens desta modalidade refere-se a ilusão de autenticidade conferida pelo acesso às vozes do texto de partida, uma tradução mais facilitada por não requerer sincronia labial e a necessidade de apenas uma voz. Em Portugal é predominantemente usada em documentários (Rosa 2009, 102).

### **1.2.3 Narração e comentário**

A narração, por sua vez, é semelhante à sonorização, na medida em que é executada por uma só voz. Embora esteja em sincronia com a voz original, permite um maior grau de liberdade da tradução relativamente ao que é dito no texto de partida, havendo geralmente alguma distância entre o texto de partida e o de chegada, uma vez que a informação costuma ser mais condensada. Porém, o comentário é a modalidade que permite mais liberdade, uma vez que é possível acrescentar informação, de modo a facilitar a recepção do produto audiovisual.

### **1.2.4 Difusão multilingue**

Na modalidade da difusão multilingue, existem várias faixas de voz gravadas em diferentes idiomas e o espectador escolhe a que pretende ouvir, e existem ainda várias versões legendadas, como acontece, por exemplo, num DVD.

### **1.2.5 Dobragem**

A dobragem consiste em apagar a faixa de voz do produto original, geralmente de um filme ou programa de ficção televisiva, e o diálogo dos actores do texto de partida é substituído integralmente por uma gravação de vozes correspondentes na língua de chegada. Esta substituição coloca vários desafios, sendo o principal a sincronização não só do tempo de cada fala, como também dos sons com os movimentos dos lábios, no caso dos grandes planos, dando a ilusão de que a personagem fala o idioma dos espectadores. Além disso, a presença de diferentes dialectos e o uso do idioma de chegada no texto de partida, assim como o calque frequente da língua inglesa são problemas frequentemente referidos a propósito desta modalidade.



Para além destas modalidades que apresentam o texto de chegada oralmente, Díaz Cintas refere três casos em que a tradução se transmite através da escrita, ou seja, três modalidades diferentes de tradução para legendagem, em tempo real ou ao vivo, para supralegendagem e a tradução para legendagem de programas e filmes. Esta última será abordada em mais pormenor no subcapítulo seguinte.

### **1.2.6 Tradução e legendagem em tempo real ou ao vivo**

Neste caso, a tradução e a legendagem ocorrem ao mesmo tempo que o programa é emitido. Uma situação que exige esta modalidade é, por exemplo, uma entrevista, em que o tradutor e legendador apenas tem acesso ao texto de partida no momento da emissão. Esta simultaneidade nunca é plenamente atingida, porque existe sempre um atraso entre o diálogo e a imagem e a exibição das legendas no ecrã. Outra desvantagem é a diminuição da qualidade da tradução.

### **1.2.7 Supralegendagem**

A supralegendagem ocorre em óperas ou peças de teatro, consistindo na exibição do texto das legendas em ecrãs na parte superior ou lateral do palco. O texto das legendas é previamente traduzido, sendo sincronizado ao vivo com a interpretação dos actores ou cantores.

### **1.2.8 Tradução para legendagem**

Numa primeira acepção, a tradução para legendagem poderá ser entendida como a tradução do diálogo dos filmes ou programas de televisão. Porém, Henrik Gottlieb (1997), identifica os diferentes elementos que o tradutor considera quando traduz uma

peça audiovisual, tendo em conta o seu carácter polissemiótico. O tradutor tem de considerar quatro tipos diferentes de canais e sinais comunicativos do texto de partida: sinais verbais e auditivos (diálogos, vozes de fundo e, por vezes, letras de músicas); sinais verbais visuais (texto escrito no ecrã, visível na imagem, como títulos, oráculos, etc.); sinais não verbais auditivos (música, efeitos sonoros, sons da natureza); e sinais não verbais visuais (composição da imagem). Consequentemente, o texto de partida é muito mais do que os diálogos, ainda que seja predominantemente constituído pelos diálogos. A estes quatro canais e tipos de sinais, o tradutor irá acrescentar mais um conjunto de sinais: os sinais verbais e visuais que correspondem ao texto escrito das legendas. Porque o texto de partida é predominantemente o discurso oral, esta modalidade de tradução corresponde a uma tradução diassemiótica, que transfere um texto de partida predominantemente oral para um texto de chegada escrito.

Importa ainda referir que a tradução pode ser intralinguística, quando a língua de chegada é a mesma que a língua de partida, ou interlinguística, quando são diferentes.

O tradutor tem uma liberdade considerável ao elaborar o texto de chegada, visto que se tende a dar mais importância aos efeitos e à intenção da comunicação do que aos itens lexicais isolados. Porém, essa liberdade é limitada por vários constrangimentos, nomeadamente, os parâmetros respeitantes (i) ao número máximo de caracteres por linha de legenda; (ii) ao número máximo de linhas por legenda; (iii) ao tempo mínimo e máximo de exposição de cada legenda; e, principalmente, (iv) à velocidade de leitura máxima de cada programa ou canal, que em Portugal se identifica em número de caracteres por segundo (cps). A maioria das emissoras televisivas exhibe legendas contendo no máximo duas linhas, totalizando entre 60 e 70 caracteres, com um tempo máximo de exposição de 5 a 6 segundos. Na maioria dos países europeus que recorrem à legendagem, não é aceitável uma velocidade de leitura superior a 12 caracteres por

segundo, no entanto, em Portugal, devido à sua longa tradição de legendagem, a velocidade de leitura em programas para adultos normalmente varia entre os 17 e 18 caracteres por segundo (Sequeira 2018, 85) e poderá mesmo chegar aos 20 caracteres por segundo (Ribeiro 2010, 48).

Uma vez que a velocidade da produção oral é superior à de leitura, a sincronia desejável entre o texto de partida e o tempo de exposição da legenda exige a condensação do texto traduzido para legendagem. Em consequência, e tal como Díaz Cintas (2001, 121) alerta, a legenda não deve transcrever integralmente o diálogo oral de partida em que se concentra. Pelo contrário, deve condensá-lo. Para alcançar esta sincronia da legenda com o texto oral que traduz e para libertar a atenção do espectador para a fruição da peça audiovisual, a condensação e a omissão são as estratégias mais frequentes na tradução para legendagem (nomeadamente, a omissão de marcas da oralidade, como repetições, interjeições, hesitações, bem como de texto irrelevante para o enredo). Além disso, para efeitos de redução da velocidade de leitura, Neves (2007, 46) enuncia alguns procedimentos pertinentes, como a simplificação frásica e lexical. Desta forma, devem evitar-se frases complexas e recorrer-se a grupos nominais e tempos verbais simples, bem como a estruturas gramaticais e a itens lexicais comuns, facilitando, assim, a leitura e a compreensão do texto das legendas.

Algumas desvantagens apontadas pelos críticos desta modalidade são: a contaminação da imagem, que fica escondida por detrás do texto da legenda e altera o trabalho artístico; uma dispersão da atenção do espectador, que se desvia da imagem no seu todo, para se concentrar no rodapé do ecrã e a existência de situações em que a legendagem não é possível como, por exemplo, no caso de programas para crianças que ainda não aprenderam a ler.

Na tradução para legendagem coloca-se também a questão de ser importante considerar a intervenção de relações de poder nesta modalidade. O facto de se proporcionar aos espectadores a peça audiovisual na língua original confere primazia a essa língua em detrimento da língua de chegada que, devido ao formato em que a tradução é transmitida, é remetida para um papel secundário. Deste modo, críticos a esta modalidade consideram que existe um colonialismo linguístico e cultural (Díaz Cintas 2001, 46).

Por fim, segundo Díaz Cintas (2001, 48), entre as vantagens da tradução para legendagem contam-se: implicar custos inferiores à dobragem, permitir o acesso às vozes originais e proporcionar aos espectadores a fruição da representação dos actores do texto de partida em ficção e, mais importante, o acesso aos diálogos na língua original. Este aspecto, também frisado por Yves Gambier (2006, 6), facilita a aprendizagem e ajuda a consolidação de conhecimentos de línguas estrangeiras, o que gera, entre a população, uma maior tolerância para com outras culturas. Além disso, é de especial relevância o papel que a tradução para legendagem tem na alfabetização dos espectadores na sua língua materna. A este propósito, importa referir que a Índia recorre à legendagem intralinguística das canções dos filmes de Bollywood como medida para reduzir a iliteracia da população. A influência desta medida foi estudada por Kothari e Tathagata (2014) e os resultados deste estudo comprovam o seu impacto positivo. Em Portugal, um inquérito realizado a alunos dos ensinos básico e secundário demonstra resultados semelhantes (Veiga 2006, 165). Neste caso, a tradução para legendagem desempenha um papel muito mais importante, uma vez que grande parte dos alunos não tem hábitos de leitura de outros textos para além das legendas. Dado esta importância da leitura de legendas, Neves (2007, 48) sublinha a necessidade da correcção ortográfica e gramatical do texto das legendas.

### 1.2.9 *Streaming*

#### **Definição e parâmetros**

O *streaming*<sup>1</sup> corresponde a um meio de distribuição de ficheiros multimédia realizada ao vivo através da Internet. O conteúdo dos ficheiros multimédia não é armazenado no dispositivo (no disco rígido do computador, na memória do telemóvel, de um tablet ou num DVD). Esse conteúdo é enviado e processado em simultâneo por um computador ou pelo equipamento usado.

Existem serviços gratuitos, em que o conteúdo é criado pelos utilizadores, como acontece com o YouTube. Diverso é o caso de outros serviços que, por um montante mensal, distribuem aos seus utilizadores ficheiros multimédia protegidos por direitos de autor. É este o caso da empresa Netflix, sobre a qual, para efeitos deste trabalho, nos iremos debruçar.

A Netflix foi fundada em 1997 nos Estados Unidos da América como um serviço de aluguer de DVDs *online*. Dez anos depois, com o desenvolvimento tecnológico e o advento do *streaming* a empresa começou a expandir-se e, em 2010, entrou no mercado internacional, com a disponibilização do *streaming* no Canadá (Nowak 2010). Este serviço chegou a Portugal em Outubro de 2015 e desde 2016 está disponível mundialmente.

Actualmente, a empresa Netflix lidera o mercado de *streaming* com 125 milhões de assinantes em todo o mundo (Bond 2018), pelo que a qualidade do conteúdo transmitido e traduzido pelo serviço é uma preocupação central.

---

<sup>1</sup> “Receção de ficheiros multimédia (música, imagem, filme) de forma ininterrupta através da internet, em que os dados são processados pelo computador que os recebe à medida que vão sendo enviados” (*Dicionário infopédia da Língua Portuguesa* 2003-2019)

Como se lê no sítio web da empresa, existem três tipos de controlo de qualidade: (i) “catalog QC” que examina a qualidade do material exibido; (ii) “master QC”, controlo da qualidade dos produtos originais Netflix; e, por último, (iii) “localization QC”, o controlo de qualidade da tradução e legendagem dos programas, de acordo com os parâmetros e especificações da empresa. A qualidade da tradução e legendagem dos programas, a que daremos mais atenção, obedece a parâmetros e especificações disponíveis em livre acesso *online* nos artigos intitulados *Timed Text Style Guide: General Requirements* (Netflix 2018) e *Portuguese Timed Text Style Guide* (Netflix 2018). O primeiro artigo diz respeito aos requisitos gerais de tradução, abordando catorze pontos diferentes; e o segundo, aos requisitos específicos da tradução para português, integrando vinte pontos. Estes artigos fornecem aos tradutores e legendadores instruções respeitantes à legendagem (como, por exemplo, a posição das legendas no ecrã e a sua divisão interna em linhas, o tipo de letra) e respeitantes à tradução (desde o uso de abreviaturas, acrónimos, à tradução de nomes das personagens e dos títulos, ao uso de pontuação, como hífen, aspas e reticências, e à representação dos números).

Relativamente à legendagem, os parâmetros que mais importa referir são os seguintes.

- (i) O tempo de exposição mínima de uma legenda é de 5/6 de um segundo, isto é, num exemplo dado no artigo, a exposição mínima será de 20 fotogramas quando o vídeo apresenta uma velocidade de 24 fotogramas por segundo;
- (ii) O tempo de exposição máxima de uma legenda é de 7 segundos;
- (iii) O número máximo de caracteres por linha é de 42;
- (iv) O número máximo de linhas de texto por legenda é de duas;

(v) A velocidade de leitura máxima é de 17 caracteres por segundo para programas para adultos e de 13 caracteres por segundo para programas para crianças<sup>2</sup>; e, por último,

(vi) É dada grande importância às mudanças de plano, tal como é possível verificar nas especificações gerais. Tanto assim que nalguns casos o respeito pela mudança de plano é mais importante do que a sincronia da legenda com o diálogo. Por outras palavras, segundo as especificações gerais presentes no artigo *Timed Text Style Guide: General Requirements*, uma legenda não deve ficar no ar se ocorre uma transição de planos. Isto corresponde ao que é estipulado no *Code of Good Subtitling Practice*<sup>3</sup> (Ivarsson e Carrol 1998) e são consideradas as seguintes situações em que, especificamente, o diálogo tem início num determinado plano e termina no plano seguinte:

- i. O diálogo começa 8 a 11 fotogramas antes da mudança de plano: nesta situação, a legenda entra no ar alguns fotogramas antes do início do diálogo, o artigo especifica que o tempo de entrada no ar da legenda é de 12 fotogramas antes da mudança de plano. A saída do ar da legenda deverá obedecer aos parâmetros acima mencionados e a duração da legenda deverá corresponder, no mínimo, a 20 fotogramas (nos casos em que o vídeo tem uma velocidade 24 fotogramas por segundo) ou, no máximo, 7 segundos, variando consoante o ritmo da peça;

---

<sup>2</sup> Embora o artigo não especifique, a velocidade de leitura estipulada será a velocidade máxima.

<sup>3</sup>“14) The in- and out-times of subtitles must follow the speech rhythm of the film dialogue, taking cuts and sound bridges into consideration.”

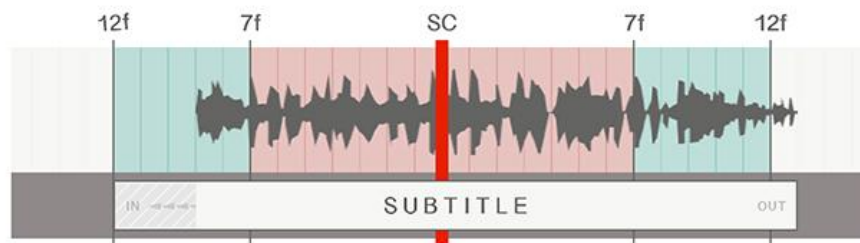


Figura 1. Exemplo do tempo de entrada e de saída de uma legenda quando o diálogo começa entre 8 a 11 fotogramas antes de uma mudança de plano, retirada de <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617>

Na figura acima, a mudança de plano é representada por “SC” (*shot change*), os fotogramas são representados pelas linhas verticais e são identificados o 12.º e 7.º fotogramas antes e depois da mudança de plano. A duração da legenda é identificada na parte inferior, pelo rectângulo a branco com o texto “subtitle”.

- ii. O diálogo começa 7 ou menos fotogramas antes da mudança de plano: neste caso, o tempo de entrada da legenda no ar deve coincidir com a mudança de plano, o tempo de saída deve garantir que a legenda tenha pelo menos 20 fotogramas (caso a velocidade do vídeo seja de 24 fotogramas por segundo) e um tempo de exposição máximo de 7 segundos;

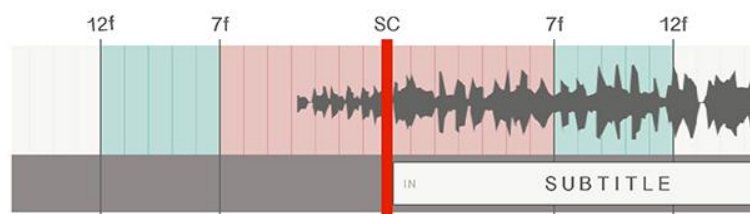


Figura 2. Exemplo do tempo de entrada de uma legenda quando o diálogo começa 7 ou menos fotogramas antes de uma mudança de plano.

- iii. O diálogo termina 8 a 11 fotogramas depois da mudança de plano: o tempo de saída do ar da legenda é de 12 fotogramas após a mudança de plano;



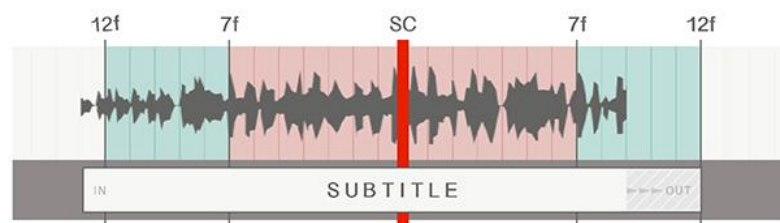


Figura 3. Exemplo do tempo de entrada e de saída de uma legenda quando o diálogo termina entre 8 e 11 fotogramas após uma mudança de plano.

- iv. O diálogo termina 7 ou menos fotogramas após a mudança de plano: o tempo de saída do ar da legenda coincide com a mudança de plano, deixando um intervalo de dois fotogramas.

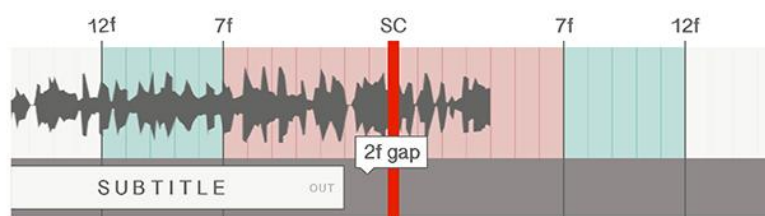


Figura 4. Exemplo do tempo de saída de uma legenda quando o diálogo termina entre 8 e 11 fotogramas após uma mudança de plano.

Verifica-se, desta forma, que a Netflix dá primazia às mudanças de plano para fins de legendagem, considerando menos importante a total sincronia das legendas com o discurso oral que traduzem.

No plano da tradução, nas especificações da Netflix fornecidas aos tradutores para português europeu é possível verificar a importância de conferir ao espectador um maior tempo de leitura, através da permissão do uso de abreviaturas, siglas e acrónimos e ainda da exigência da omissão de repetições no diálogo.

### 1.2.10 *Fansubbing*

#### **Definição**

A prática de *fansubbing* corresponde a um fenómeno social de tradução audiovisual que consiste na tradução e legendagem elaboradas por grupos de fãs, trabalho pelo qual não recebem qualquer remuneração. Inicialmente, o *fansubbing* aplicava-se apenas à tradução e legendagem de séries e filmes de animação japonesa. Actualmente esta prática abrange uma variedade de séries e filmes originários de outros países, como as cada vez mais conhecidas telenovelas (ou *dramas*) coreanas, chinesas e japonesas, e até programas de televisão dos Estados Unidos da América.

Este fenómeno teve início nos anos 1980, nos Estados Unidos da América, com os primeiros clubes dedicados ao *anime* e tem um crescimento considerável a partir de meados dos anos 1990 devido à Internet e à disponibilização de programas electrónicos de legendagem a preços acessíveis ou até sem custos. O que motivou os fãs a fazer este trabalho foi, por um lado, a distribuição de um número muito limitado de séries de *anime* (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez 2006, 43-44) e, por outro, a fraca qualidade das dobragens das séries comercializadas nos Estados Unidos e a predominante tradução domesticante dessas séries, verificada não apenas na tradução dos diálogos, mas também em intervenções sobre a própria imagem, que chegava a ser editada de forma a omitir uma referência cultural japonesa e a substituí-la por referências da cultura de chegada (Sousa 2011, 19-20). O *fansubbing* tinha, portanto, como objectivo oferecer uma tradução estrangeirizante, garantindo a divulgação de séries e filmes que ainda não estavam traduzidos, ou de séries e filmes que já estavam traduzidos mas cuja tradução desagradava aos fãs pelo facto de ser domesticante. Assim, tinha como objectivo traduzir peças audiovisuais de modo a permitir a divulgação e o conhecimento da cultura japonesa, como era desejo dos fãs de *anime*.

Importa, porém, sublinhar a controvérsia que esta prática gera, no que diz respeito à violação de direitos de autor. Na realidade, o *fansubbing* é ilegal (Sousa 2011, 17 e 25) e, enquanto muitos titulares de direitos de autor reconhecem as vantagens que traz à divulgação dos seus programas, outros vêem esta prática como uma forma de pirataria (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez 2006, 44-45). Deste modo, existe um acordo na comunidade de *fansubbers*: assim que uma série é licenciada nos Estados Unidos, o projecto de *fansubbing* é interrompido e a série já não é distribuída por esta via (Sousa 2011, 17).

Em relação ao processo de trabalho, os grupos de *fansubbing* atribuem diferentes funções aos seus membros. Cada função pode ser desempenhada por mais de um membro do grupo, duas ou mais funções podem ser desempenhadas por um só membro ou, nos casos em que apenas uma pessoa faz os *fansubs*, essa pessoa encarrega-se de todas as funções. Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006) e Sousa (2011) identificam os seguintes cargos e funções:

- *Raw provider*: obtém o episódio na língua original ou em inglês para ser traduzido (o *raw*) (García, 2010);
- Tradutor: encarrega-se da transferência linguística. Muitas vezes, o tradutor não possui os conhecimentos necessários para usar a tecnologia de legendagem e, por essa razão, a sua contribuição limita-se à tradução interlinguística, geralmente a partir do japonês, quando a língua de chegada é o inglês e, no caso de outras línguas, a tradução tende a recorrer à versão em inglês (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez 2006, 38-39);
- *Timer*: encarrega-se da legendagem, ou seja, da divisão da tradução em legendas e da sincronização das legendas com o vídeo;

- *Typesetter*: escolhe o tipo de letra das legendas e encarrega-se das legendas de *karaoke* durante os genéricos. Porém, com a crescente importância destas legendas, esta tarefa pode ser atribuída a uma pessoa diferente;
- Editores e revisores: revêem o texto de chegada e são responsáveis por corrigir erros na redacção do texto, tais como erros ortográficos, dactilográficos e gramaticais;
- Controlador de qualidade: é responsável por corrigir erros no texto de chegada e erros de legendagem;
- *Encoder*: cria o ficheiro do episódio com a tradução e legendagem para ser distribuído;
- Distribuidor: publica o ficheiro na Internet.

Na tradução, o *fansubbing* caracteriza-se por uma tradução mais estrangeirizante, optando sempre por manter referências culturais, permitindo aos espectadores o acesso a conhecimentos sobre a língua e a cultura de partida. Tal preferência está patente, por exemplo, no uso de títulos honoríficos japoneses, que os falantes japoneses utilizam como sufixo adicionado ao nome da pessoa a quem se dirigem e que marcam a relação entre falante e destinatário e a posição de ambos na hierarquia social e, além disso, na ordem dos nomes das personagens, pois prefere-se o recurso à ordem apelido e nome próprio, típica da língua japonesa mas inversa à convenção ocidental.

Outro ponto importante característico desta prática diz respeito às normas e convenções quer de tradução para legendagem quer de legendagem, que, conforme notam Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006), apresentam grandes diferenças relativamente à prática profissional de tradução para legendagem e de legendagem. Ferrer Simo (2005) apresenta as principais diferenças, que são sistematizadas no artigo de Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006). De acordo com estes autores, o *fansubbing* distingue-se da

tradução e legendagem profissionais pelas seguintes características: o recurso num mesmo episódio a diferentes tipos de letra, cores de letra variadas (para indicar diferentes falantes), uso de notas no topo do ecrã e glosas nas legendas, consistindo em notas explicativas de determinado elemento cultural que acompanham a legenda, normalmente numa cor distinta desta, de forma a poder distinguir-se (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez 2006, 46), legendas com mais de duas linhas (até quatro), a posição variável das legendas no ecrã, o uso de legendas de *karaoke* nos genéricos, bem como a tradução das letras das músicas dos genéricos e a inclusão, nos genéricos, de informações acerca dos *fansubbers* através de legendas de identificação.

A comunidade de *fansubbing* que traduz e legenda para a língua inglesa conta já com quase três décadas de actividade e um vasto número de grupos que já traduziram e legendaram milhares de séries e filmes de *anime* para os fãs. Estas peças estão disponíveis na Internet, onde se publicam os episódios pouco tempo depois de terem sido exibidos no Japão.

### **O *fansubbing* em Portugal**

Embora não seja comparável com a dimensão da comunidade de *fansubbers* para língua inglesa, Portugal já testemunhou, desde 2003, a criação de mais de 100 grupos de *fansubbing*, que oferecem aos fãs portugueses a possibilidade de assistirem a *anime* na sua língua materna (RevAniDB, s.d.). No entanto, a esmagadora maioria destes grupos encontra-se extinta ou em estado desconhecido. Actualmente, foi possível verificar a existência de 14 grupos activos, sendo o mais antigo o RevAnime, activo desde 2005, e o mais recente, o Kurama Sub, que iniciou actividade em 2017 (RevAniDB, s.d.).

O que motivou o aparecimento dos grupos de *fansubbing* portugueses não se afasta muito das razões que presidiram à criação dos primeiros grupos norte-americanos. Entre estas contam-se o interesse pelo *anime* e pela cultura japonesa e a sua divulgação. Contudo, importa realçar que, com a proliferação do *fansubbing* em língua inglesa, acessível a fãs de várias partes do mundo, incluindo os fãs em Portugal, os *fansubbers* portugueses foram, em grande parte, motivados pela vontade de ver as suas séries favoritas na sua língua materna.

No que diz respeito à sua actividade, os *fansubbers* portugueses evitam traduzir e legendar uma série que foi ou que está a ser trabalhada por outro grupo português, salvo se o grupo que começou a traduzir e legendar determinada série desistiu dessa série ou se o grupo que pretende trabalhar numa série já traduzida e legendada por outro grupo consegue distribuí-la com melhor qualidade. Esta questão é patente na página do grupo Planime, onde se lê:

Tentamos não fazer os mesmos projetos que outras Fansubs estão a fazer ou já fizeram com a exceção de raros casos em que uma certa Fansub pegou e acabou por “dropar” esse dado anime.  
(Planime Fansub, s.d.)

Por fim, em relação à tradução interlinguística, é de notar a importância que é dada à tradução a partir do original japonês nos grupos de *fansubbing* para inglês. Já no caso dos grupos portugueses, dada a falta de nativos de língua portuguesa com bons conhecimentos da língua e da cultura japonesas, as traduções são, em regra, feitas a partir do texto já traduzido para inglês. Veja-se, a este propósito, a página de recrutamento dos grupos Mundo do Shoujo (Mundo do Shoujo, s.d.) e Fate4Anime (Fate4Anime Fansub PT-PT, s.d.), em que exigem para o cargo de tradutor de *anime* conhecimentos de inglês e português de Portugal.

Porém, a tradução a partir do original japonês é sempre considerada preferível a traduções mediadas por outras línguas, além de que os *fansubbers* evitam as traduções a partir do espanhol ou do italiano, uma vez que existe uma forte probabilidade de serem traduzidas a partir da versão inglesa. Desta forma pretende-se evitar que a tradução portuguesa seja mediada por duas línguas diferentes, o que, na consideração dos grupos portugueses, prejudicaria a qualidade da tradução, resultando num maior distanciamento da tradução portuguesa relativamente ao original em japonês. Tais preocupações podem verificar-se, por exemplo, no artigo de FAQs do grupo Planime acerca dos diferentes cargos no grupo, onde se lê:

Tradutor – Obviamente é a pessoa que traduz o episódio do inglês ou japonês, dependendo das suas capacidades. Há também quem traduza do Francês, Espanhol ou Italiano, no entanto nem sempre é fiável. Isto porquê? Bastante simples, várias Fansubs Francesas, Espanholas ou Italianas traduzem do Inglês (não todas, atenção). E ao traduzir de uma tradução de uma tradução... Perde-se muito o significado das falas. O que não é aconselhável.  
(Planime Fansub, s.d.)

Sousa (2011, 24) demonstra a rivalidade existente entre os diferentes grupos que traduzem para o inglês, no entanto, no caso dos grupos portugueses, parece haver uma tendência para a cooperação. Além do facto de não iniciar um projecto já começado, ou até já terminado, por outro grupo português, verifica-se nos sítios *web* de alguns grupos, na página dedicada à equipa, a menção a membros de outros grupos que, de alguma forma, contribuíram para o trabalho em questão. Um exemplo é o sítio *web* do grupo português Crow Fansub (Crow Fansub, s.d.).

### **1.3 Soluções/estratégias de tradução**

No mercado em Portugal, os tradutores tendem a falar de estratégias de tradução entendidas enquanto formas de resolver problemas de tradução. É sobre este conceito que nos pretendemos debruçar, contudo, a investigação em Estudos de Tradução tem identificado diversos problemas de ordem sobretudo terminológica e conceptual, tal como notam Molina e Hurtado Albir (2002) e Chesterman (2005). A terminologia varia pois diferentes autores recorrem a diferentes termos para descrever conceitos semelhantes ou usam termos idênticos para referir conceitos distintos. Os termos usados são estratégias, procedimentos, transferências, desvios, operações, métodos, ou técnicas, entre outros.

Conceptualmente, existem diferentes distinções. Diferentes autores tentam explicar estas noções de técnicas, desvios, soluções, categorizando-as enquanto parte do processo de tradução ou como o resultado desse processo, porém, também não existe consenso relativamente a esta mesma categorização (Chesterman 2005, 19). Além disso, existe a distinção entre a resolução de problemas e o recurso a soluções de rotina. A definição de uma estratégia enquanto um meio para resolver um problema levanta a questão de como definir um problema, uma vez que diferentes tradutores identificarão diferentes problemas, por exemplo, um tradutor menos experiente poderá identificar um problema que um tradutor com mais experiência não vê como tal. Por fim, existe a distinção entre estratégias globais, que afectam a tradução do texto no seu conjunto, e locais, dizendo respeito a unidades linguísticas específicas. Neste sentido, existe ainda o problema de delimitação da unidade de tradução que se deve considerar, uma vez que uma mudança a nível local pode ser o resultado de várias estratégias.

Para além disso, colocam-se problemas de classificação, visto que diferentes propostas teóricas apresentam diferentes graus de pormenorização, isto é, o número de categorias



e subcategorias varia consoante a proposta teórica (Chesterman 2005, 21), o que dificulta a distinção entre estratégias.

Uma distinção que é feita com frequência é entre mudanças obrigatórias e opcionais. No entanto, esta distinção também não é consensual, uma vez que a liberdade de escolha do tradutor varia consoante, por exemplo, constrangimentos de retórica, características de estilo ou de tipo textual, que pertencem a preferências da língua de chegada, estando fora do âmbito das mudanças exigidas pela gramática do padrão da língua de chegada.

As estratégias de tradução são, principalmente, no entendimento de Andrew Chesterman (1997/2016, 86), as formas através das quais os tradutores conformam o texto de chegada às normas de tradução e às quais o tradutor recorre ao deparar-se com problemas de tradução. Deste modo, são comportamentos linguísticos directamente observáveis através da comparação entre o texto de chegada e o texto de partida. Chesterman define-as enquanto processos de manipulação textual, orientados para um determinado fim, sendo esse fim a resolução de um problema ao nível local, ou seja, não se aplicam ao texto no seu todo. Além disso, acrescenta entender que as estratégias são potencialmente conscientes e intersubjectivas, uma vez que estão facilmente acessíveis a outros tradutores.

### **1.3.1 A proposta de Andrew Chesterman (1997/2016)**

Este trabalho recupera e aplica a proposta teórica de Andrew Chesterman, tendo em conta que foi a proposta seleccionada para estudo durante os seminários do Mestrado, nomeadamente, de Tradução Audiovisual Inglês – Português I e II. Além disso, esta proposta procura não se limitar a um par linguístico específico e mereceu o

reconhecimento de Anthony Pym enquanto “an intelligent, practical, full-blown theory of translation”<sup>4</sup> (Pym 2016: 175).

Chesterman agrupa as estratégias em três grandes grupos: estratégias sintáticas, semânticas e pragmáticas.

### 1.3.1.1. Estratégias sintáticas

Estas estratégias dizem respeito a mudanças de estrutura a nível da frase, oração e sintagma.

1. A primeira estratégia apresentada é a **tradução literal**. Consiste numa tradução tão próxima quanto possível do texto de partida, sem deixar de ser gramaticalmente correcta e é a estratégia de valor padrão, ou seja, apenas se recorre às restantes quando a tradução literal não é possível;
2. **Empréstimo** ou **calque**, corresponde à transcrição ou adaptação ortográfica de itens lexicais ou de sintagmas da língua de partida;
3. **Transposição** consiste na mudança de classe gramatical de palavras, por exemplo, a mudança de um verbo para um nome, de um advérbio para um adjetivo;
4. **Mudança do tipo de unidade** ocorre quando um morfema, uma palavra, um sintagma, uma oração ou um parágrafo é traduzido como uma unidade diferente (por exemplo, uma palavra no texto de partida corresponde a um sintagma no texto de chegada);

---

<sup>4</sup>Pym (2016) apresenta um levantamento bastante alargado de propostas de estratégias de tradução, a que chama soluções, que recupera da tradição ocidental e oriental.

5. **Mudança da estrutura sintagmática** opera uma mudança ao nível do sintagma, o que significa uma mudança de marcas de número, pessoa, tempo e modo verbal, por exemplo;
6. **Mudança da estrutura oracional** ocorre quando há mudanças nos sintagmas constituintes da oração, como a ordem desses constituintes, a mudança da voz passiva para a activa, ou de uma estrutura finita para não finita;
7. **Mudança da estrutura frásica** diz respeito a mudanças entre constituintes frásicos, desde que sejam orações; esta estratégia inclui mudanças do tipo de oração, por exemplo, uma oração principal no texto de partida corresponde a uma oração subordinada no texto de chegada;
8. **Mudança de coesão** ocorre quando a tradução altera os elos de coesão textual;
9. **Mudança de nível** corresponde a mudanças em que a expressão de um conteúdo passa a ser feita por unidades de um nível linguístico diferente (níveis fonológico, morfológico, sintático ou lexical);
10. **Mudança de esquema retórico** ocorre em alterações em paralelismos, aliterações, repetições e métrica.

#### **1.3.1.2 Estratégias semânticas**

As estratégias semânticas estão relacionadas com a manipulação do significado de unidades lexicais e orações.

1. **Sinonímia** corresponde à escolha de um sinónimo;
2. **Antonímia** corresponde à escolha de um antónimo e uso de uma estrutura de negação;

3. **Hiponímia/hiperonímia** ocorre quando se recorre a um termo mais geral (hiperonímia) ou mais específico (hiponímia);
4. **Converses** diz respeito ao uso de vocabulário relacionado com pontos de vista opostos, normalmente expressos através de pares de estruturas verbais, (como, por exemplo, comprar e vender);
5. **Mudança do grau de abstracção** do vocabulário ou da estrutura seleccionada, pode verificar-se como uma mudança do mais concreto para o mais abstracto ou vice-versa;
6. **Mudança distribucional** tem a ver com uma alteração da distribuição de componentes semânticos; esta estratégia enquadra dois fenómenos opostos: a expansão, verificada quando a tradução usa mais elementos, ou a compressão, que se verifica quando a tradução usa menos elementos, *i.e.* condensa;
7. **Mudança de ênfase** corresponde à alteração do grau de ênfase ou do foco temático;
8. **Paráfrase** é considerada uma estratégia de tradução mais livre, uma vez que a tradução não aposta numa correspondência ao nível da palavra;
9. **Mudança de tropo** consiste na alteração de tropos ou figuras de estilo;
10. **Outras mudanças semânticas** é uma categoria que diz respeito a mudanças que não se enquadram nas estratégias já referidas e abrange, por exemplo, mudanças de dêicticos.

#### 1.3.1.3 Estratégias pragmáticas

As estratégias pragmáticas afectam principalmente a selecção de informação que fará parte do texto de chegada. Também incluem mudanças sintácticas e semânticas.

1. **Filtragem cultural** corresponde à domesticação de elementos culturais. Quando ocorre, determinada referência à cultura de partida no texto de partida é substituída por uma referência da cultura de chegada;
2. **Mudança do grau de explicitação** ocorre sempre que o texto de chegada é mais explícito do que o texto de partida, ou sempre que se verifica o oposto, uma maior implicação no texto de chegada;
3. **Mudança de informação** corresponde a duas intervenções opostas: a adição de informação importante para a compreensão do texto ou a omissão de informação considerada irrelevante;
4. **Mudança interpessoal** diz respeito à alteração na relação autor – texto – leitor, através da alteração do grau de formalidade, bem como do envolvimento e da emotividade expressos no texto. Por exemplo, a simplificação de léxico técnico ou a alteração do grau de formalidade;
5. **Mudança ilocutória** ocorre quando se dá uma mudança ao nível dos actos de fala e concretiza-se, por exemplo, através da alteração do modo ou tempos verbais;
6. **Mudança de coerência** ocorre quando a informação do texto de partida é distribuída de modo diferente no texto de chegada;
7. **Tradução parcial** consiste, por exemplo, na tradução resumida, na tradução de sons, ou seja, ocorre sempre que o texto de partida não é traduzido na íntegra;
8. **Mudança de visibilidade** corresponde à alteração do estatuto do autor, ocorre quando existe interferência do tradutor através de comentários, notas de rodapé, etc., chamando a atenção do leitor para a sua presença como mediador;

9. **Transedição** implica a reescrita, nos casos em que o texto de partida contém erros, aplicando-se ao texto em geral, resultando numa mudança mais drástica;
10. **Outras mudanças pragmáticas**, para esta categoria, Chesterman (2016) apresenta como exemplos, a alteração do *layout* do texto e a mudança da variedade dialectal.

### 1.3.2 Normas de tradução

Como já referido, Chesterman menciona o facto de as estratégias serem aplicadas para obedecer a normas de tradução, outro conceito relevante para este trabalho, proposto por Gideon Toury (1995/2012). Em termos genéricos, as normas são geradas pela socialização. Resultam de valores e ideais de determinada comunidade e aplicam-se a situações concretas, orientando o comportamento dos membros dessa comunidade, uma vez que ajudam a distinguir entre os comportamentos considerados adequados e inadequados a determinada situação. Portanto, as normas estão presentes em situações que permitem mais do que um comportamento alternativo e orientam a escolha preferencial de uma opção em detrimento de outras. Nestes termos, as normas dão origem a uma certa regularidade ou mesmo uniformidade de comportamentos, uma vez que, em situações recorrentes serão observados predominantemente comportamentos preferidos ou valorizados pela comunidade (Toury 1995/2012, 63).

Toury explica ainda que a força vinculativa das normas é variável ao longo do tempo e consoante o tipo de actividade. Além disso, dão origem a sanções, que podem ser negativas e até punitivas ou, pelo contrário, positivas e recompensadoras (Toury 1995/2012, 64).

Enquanto actividade indissociável da cultura em que se insere, a tradução é também regida por normas que orientam o tradutor em relação às suas escolhas enquanto formula o texto de chegada. Gideon Toury (1995/2012, 79-85) identifica três conjuntos de normas, que se influenciam mutuamente, estabelecem entre si uma relação de hierarquia e se aplicam a diferentes níveis do texto: normas iniciais, preliminares e operacionais.

Em primeiro lugar, a norma inicial irá determinar se o trabalho do tradutor irá tomar como referência principal orientar-se para uma grande proximidade relativamente ao texto, à língua e à cultura de partida (adequação), adoptando as normas desse texto e cultura; ou se, pelo contrário, irá tomar como referência principal as normas da cultura e da língua de chegada (aceitabilidade). Porém, esta norma inicial não se aplica apenas ao nível do texto no seu todo, mas pode aplicar-se a um nível mais específico, como o da frase ou da oração. Além disso, a decisão entre as opções de adequação ou aceitabilidade pode ser inconsciente (Toury 1995/2012, 80).

Importa sublinhar que a adequação e a aceitabilidade são dois extremos e, na prática, estas normas coexistem no texto de chegada, pois a tradução resulta de uma combinação entre estes extremos. Independentemente da norma inicial adoptada, traduzir implica sempre desvios relativamente ao texto de partida. Estes desvios podem ser obrigatórios, resultantes da diferença entre os dois sistemas linguísticos, ou opcionais.

Para além da norma inicial, como referido, existem ainda dois tipos de normas que regem o trabalho do tradutor, as normas preliminares e as operacionais. O primeiro grupo integra dois subtipos: a política de tradução, a escolha do tipo de texto ou de um texto em particular a ser traduzido numa dada cultura, e o grau de tolerância relativamente a traduções indirectas, se tal é permitido, proibido ou se existe preferência

e, nos casos em que acontece, se essa informação é tendencialmente explícita ou dissimulada.

As normas operacionais influenciam a formulação do texto e integram normas matriciais e linguístico-textuais. As primeiras regem a distribuição do material linguístico na língua de chegada, ou seja, a estrutura do texto e a sua divisão em capítulos, estrofes, etc. As últimas regem a escolha do material linguístico que irá substituir o do texto de partida para formular o texto de chegada (Toury 1995/2012, 82-83).

Devido à sua natureza sociocultural, as normas são específicas de uma dada cultura e, ainda assim, uma norma pode não se aplicar a todos os sectores dessa cultura. Para além disso, as normas são instáveis, uma vez que estão susceptíveis a mudanças ao longo do tempo. Estas mudanças podem ser mais ou menos rápidas. A duração das normas no tempo está directamente relacionada com a actividade dos tradutores, críticos de tradução e teóricos, que ajudam a moldar o processo, seja o prolongamento de uma norma no tempo ou a sua mudança.

A identificação de normas de tradução é feita através de dois métodos: a análise de fontes textuais e extratextuais. A primeira diz respeito às próprias traduções e a segunda a formulações críticas e teóricas. Enquanto o método de análise de fontes textuais pode ser considerado mais fiável, uma vez que os textos são “fontes primárias de um comportamento regido por normas” (Toury 1995/2012, 88, nossa tradução), a análise de fontes extratextuais tem de levar em linha de conta a parcialidade e a subjectividade das atitudes expressas pelos seus autores. Porém, a formulação de normas a partir das traduções também apresenta as suas desvantagens. Toury (1995/2012) chama a atenção para o facto de o comportamento do tradutor não ser inteiramente coerente e sistemático. A solução para determinado problema pode ter sido motivada por factores variáveis e a



tradução apresenta irregularidades. Como tal deve esperar-se que o comportamento do tradutor não seja nem absolutamente errático nem absolutamente regular (Toury 1995/2012, 79).

Em conjunto, estes conceitos e noções permitem-nos identificar a questão orientadora deste trabalho: quais são as diferenças entre normas e estratégias de tradução para legendagem de *anime* em *streaming* e *fansubbing*.

E os objectivos a que obedece: a identificação das estratégias de tradução a que os tradutores recorreram de forma a identificar as normas subjacentes a cada um dos meios e, em consequência, distinguir as principais diferenças.

### **1.3.3 Conclusão**

Ao longo deste capítulo, apresentámos as principais coordenadas conceptuais para o estudo que pretendemos desenvolver. Sistematizámos as principais modalidades de tradução audiovisual e, relativamente à tradução para legendagem, referimos os diferentes elementos que o tradutor tem de ter em conta e que, devido às especificidades desta área da tradução, a condensação da informação é obrigatória, porém, evitando omitir informação essencial à compreensão do texto de partida. Para além disso, qualquer tradutor está condicionado pelas normas de tradução, a norma inicial, as normas preliminares e operacionais, segundo a proposta de Gideon Toury (1995/2012), que operam na cultura de chegada. Mais especificamente, na área da Tradução Audiovisual, de forma a produzir um texto de chegada em conformidade com estas normas, o tradutor irá recorrer a um número variado de estratégias, sintácticas, semânticas e pragmáticas, tal como proposto por Chesterman (1997/2016).

No que diz respeito ao serviço de *streaming* oferecido pela Netflix, os parâmetros assemelham-se aos das emissoras de televisão, a principal diferença reside no número de caracteres máximo por linha em cada legenda, que vai até aos 42 caracteres.

Relativamente ao *fansubbing*, descrevemos os principais motivos que levou ao aparecimento dos grupos portugueses e verificámos algumas diferenças entre os grupos portugueses e os de língua inglesa.

De seguida, iremos concentrar a atenção na análise de fontes textuais, o texto de partida e as legendas, mas não sem antes apresentar a metodologia utilizada para descrever o modo como os tradutores se conformaram com as normas de tradução, por meio da análise das estratégias utilizadas.

## Capítulo 2. Enquadramento metodológico

### 2.1 Introdução

Neste capítulo vamos apresentar a metodologia utilizada para a análise que este trabalho se propõe efectuar. Começa por apresentar uma definição de estudo de caso e de *corpus*. De seguida, apresenta os critérios que orientaram a selecção da série e do episódio em estudo e faz uma breve descrição dos mesmos. Por último, trata as unidades de classificação, bem como o método de transcrição e alinhamento do *corpus*.

### 2.2 Estudo de caso: definição

O estudo de caso é um método de investigação que, em Saldanha e O'Brien (2014, 205), é incluído na investigação orientada para o contexto. As autoras apontam como principais características do estudo de caso a contextualização e o facto de se tratar de uma situação da vida real. Outros aspectos a considerar é o de se tratar de uma “unidade de actividade humana” (tradução nossa), na definição de Gilham, citada em Saldanha e O'Brien (2014, 207).

Saldanha e O'Brien (2014, 207) indicam como possíveis objectos de um estudo de caso na área de estudos de tradução, uma pessoa individual, como um tradutor ou intérprete, um texto, uma organização, um processo ou um evento. Neste sentido, o caso a ser estudado corresponde a uma unidade pertencente a uma população maior. O estudo é motivado pelo interesse nessa população e, de entre os objectivos do estudo de um caso em particular, consideram-se os seguintes: a presença de elementos específicos de um caso em particular que o diferenciam dos outros e o contributo de o estudo de caso para gerar hipóteses e testar a viabilidade de determinado enquadramento teórico (Saldanha e

O'Brien 2014, 209). Importa realçar que, de modo geral, os resultados de um estudo de caso não são passíveis de generalização (2014, 209), especialmente quando o objecto é seleccionado devido a características desviantes em relação à sua população e, deste modo, não representam esta população, porém, os resultados podem ser aplicados a casos em que o contexto é semelhante (2014, 211).

O estudo de caso é delimitado de três formas diferentes: em termos temporais, sociais ou espaciais. Em primeiro lugar, o estudo de caso centra-se numa altura do tempo específica ou investiga alterações ao longo do tempo; em segundo lugar, corresponde a uma escolha com base em grupos que partilham determinadas características, e, por fim, a delimitação espacial corresponde não apenas ao espaço geográfico, como também a sistemas específicos, como por exemplo, a tradução assistida por computador e a tradução audiovisual.

Os estudos de caso podem distinguir-se entre casos únicos e múltiplos, consoante a homogeneidade ou heterogeneidade da população (Saldanha e O'Brien 2014, 212). A investigação através de caso único aplica-se normalmente a três tipos de situações: casos extremos, em que um aspecto é particularmente notável; casos desviantes, possuem um elemento que é inesperado; e casos cruciais ou críticos, que satisfazem todos os critérios de determinada teoria. Neste sentido, muitos casos não são estudados por não possuírem características de particular interesse e consideram-se típicos, porém, podem ser considerados representativos e é possível que revelem algumas características acerca da população, embora Saldanha e O'Brien contestem, afirmando que é difícil encontrar um caso representativo de forma confiável. Por outro lado, o recurso a casos múltiplos justifica-se quando se pretende estudar um fenómeno específico. Para além destes dois tipos, Saldanha e O'Brien identificam também os

casos enquadrados (“embedded”), caracterizados pela presença de sub-unidades, sendo um exemplo, várias traduções de um mesmo texto (Saldanha e O’Brien 2014, 212-213).

Para a análise a que este trabalho se propõe, houve que ponderar a extensão do material passível de ser estudado (séries de *anime* traduzidas para legendagem em Portugal em *fansubbing* e para a Netflix) e o âmbito de um trabalho de Mestrado. Neste sentido, o estudo de caso é típico e pretende apresentar uma amostra das estratégias e normas de tradução para legendagem praticadas em Portugal em *fansubbing* e em *streaming*. É também um caso enquadrado pois analisa duas traduções para português europeu do mesmo texto. O objecto escolhido decorre de um interesse na população em que se insere e enquadra-se na definição apresentada como “unidade de actividade humana integrada no mundo real”.

### **2.3 Corpus: concepção e descrição**

*Corpus*, na área da linguística, é entendido como um conjunto de textos seleccionados segundo critérios específicos. Segundo os Expert Advisory Group on Language Engineering Standards (EAGLES 1996) o *corpus* pode consistir apenas em excertos de textos retirados do seu contexto. Além disso, Olohan (2004), McEnery (2006) e Laviosa (2010) sublinham a importância de estes textos, ou excertos, se encontrarem em formato electrónico. Na linguística moderna, o *corpus* é analisado através de programas electrónicos específicos e, por essa razão, é importante que os textos sejam passíveis de leitura pelo computador.

McEnery também chama a atenção para a importância da representatividade da língua presente na definição de *corpus* em EAGLES (1996). Os textos seleccionados devem

ser uma amostra representativa do uso da língua, seja do uso da língua no dia-a-dia ou dentro de um domínio especializado.

Desde 1993, graças a Mona Baker, a metodologia da Linguística de *Corpus* tem sido cada vez mais utilizada na disciplina de Estudos de Tradução, quer na investigação descritiva, quer ainda em formação de tradutores, na aferição da qualidade de traduções e em tradução assistida por computador (Laviosa 2010, 83). Entretanto, já foram verificadas vantagens do uso de *corpora* nesta área: investigadores que seguiram esta metodologia conseguiram testar teorias e, não só formular hipóteses interpretativas e descritivas, como apresentar hipóteses explanatórias passíveis de ser testadas em estudos futuros através de hipóteses preditivas.

Consoante a questão orientadora do estudo ou as hipóteses a testar, justifica-se criar um *corpus* paralelo ou comparável. Um *corpus* paralelo integra textos originais e as respectivas traduções. O *corpus* paralelo pode ser bilingue, envolve apenas duas línguas, unidireccional (textos originais somente na língua A e traduções somente na língua B) ou bidireccional (textos originais na língua A e traduções na língua B e vice-versa); ou pode ser multilingue, envolvendo mais do que duas línguas. Por outro lado, o *corpus* comparável integra textos originais e textos traduzidos numa mesma língua, cuja selecção se baseia em um ou mais dos seguintes critérios: género dos textos, tema, período de tempo, proporção de autores masculinos e femininos e público leitor (Laviosa 2010, 83).

Alguns autores referem as desvantagens do recurso a *corpora* paralelos para estudar o uso linguístico (Olohan 2004, 28-29) questionando, nomeadamente, a representatividade do uso da língua nas traduções, uma vez que foram influenciadas pela língua de partida e, por esse motivo, são diferentes de textos originais, admitindo a existência de características inerentes a textos traduzidos. Porém, como nota Olohan

(2004, 29), Stig Johansson reconhece que este método pode ser uma mais valia para estudar padrões de tradução. Já um *corpus* comparável coloca algumas dificuldades como a de classificar os textos originais e a falta, para alguns inesperada, de textos de partida num *corpus* constituído para estudar a tradução (Olohan 2004, 36).

O *corpus* criado para este trabalho integra a tradução para legendagem em português europeu de um episódio de *anime* em dois meios distintos: em *fansubbing* e para *streaming*. A língua original do episódio é o japonês, porém, ambas as traduções foram provavelmente mediadas por uma tradução em língua inglesa. Inicialmente, tínhamos identificado a possibilidade de analisar comparativamente o texto de partida em japonês, o texto intermediário em inglês e a tradução para legendagem em português. Contudo, como não foi possível identificar e obter a tradução inglesa usada para *streaming*, optámos por considerar apenas as legendas traduzidas para português europeu nos dois meios e por fazer uma análise comparativa das soluções de tradução. Sempre que necessário, recorreremos ao texto original japonês para situações em que as traduções apresentavam diferenças significativas.

Segundo os tipos enumerados por Sara Laviosa (2010), o *corpus* constituído para este estudo classifica-se da seguinte forma: é **finito, paralelo**, consiste em dois textos de chegada em português europeu de um episódio de *anime* e um texto de partida em japonês; **sincrónico**, corresponde a um período de tempo específico e à actualidade, entre os anos de 2016 e 2017; **geral**, representa o uso da língua no dia-a-dia; **predominantemente bilingue** e **monodireccional**, texto de partida em japonês e as traduções para legendagem em português (embora tenhamos de presumir a mediação por traduções em inglês); **oral e escrito**, os elementos a ser considerados foram o texto de partida oral e escrito em japonês, *i.e.*, o texto oral correspondente aos diálogos entre personagens, e o texto escrito que é mostrado no ecrã em língua japonesa. Pontualmente,

o episódio apresenta também diálogo em neerlandês, cuja tradução para japonês é apresentada em legendas; e é **não anotado**.

Por último, a dimensão do *corpus* e dos sub-*corpora* que integra é apresentada na seguinte tabela:

	Número de legendas	Número de palavras
Japonês	346	3933 caracteres <sup>5</sup> 2 palavras em inglês 2 topónimos japoneses em escrita alfabética 8 algarismos
Português (Netflix)	294	1788
Português (RevAnime)	243	1904
Total	883	3933 caracteres 3696 palavras

Tabela 1. Dimensão do *corpus* paralelo.

### 2.3.1 Critérios de selecção

O *corpus* deste trabalho consiste num episódio de *anime* traduzido para legendagem em *fansubbing* e no serviço de *streaming* Netflix. A escolha da série baseou-se nos seguintes critérios: o primeiro foi a acessibilidade de uma série de *anime* traduzida e legendada por um grupo de *fansubbing*, que estivesse disponível na Internet e, de igual

---

<sup>5</sup> Nas línguas orientais, a unidade de contagem é o carácter, devido à dificuldade de delimitar a palavra. Este valor inclui os caracteres utilizados na língua japonesa (caracteres chineses, *hiragana* e *katakana*).



forma, traduzida e legendada para o serviço de *streaming* Netflix, disponível na plataforma. Só assim poderíamos garantir a disponibilidade dos textos a integrar no *corpus* paralelo e permitir a análise comparativa e a identificação de semelhanças e diferenças evidenciadas pela tradução para legendagem em *streaming* e *fansubbing*, como se pretendia. Para além disso, seria de maior interesse uma série cuja acção se desenrolasse num período histórico, uma vez que coloca mais desafios à tradução, devido à presença de factos do conhecimento do público-alvo da língua original da série, o público japonês, que, em princípio, não são do conhecimento do público português. Deparámo-nos com a dificuldade acrescida de a Netflix ter vindo a apostar em séries originais, e, por este motivo, o leque de escolha de uma série em comum com este serviço e o *fansubbing* ser bastante reduzido. O último critério foi o da contemporaneidade da tradução, tendo em conta que o objecto de estudo diz respeito às normas e estratégias praticadas em Portugal hoje em dia. Por fim, escolhida a série, passou-se à selecção do episódio para análise. Os critérios que orientaram esta escolha foram: a presença de várias referências culturais e de alguns jogos de palavras, o que coloca mais dificuldades à tradução e, por este motivo, é mais interessante analisar o modo como os tradutores lidaram com estes problemas e as soluções que escolheram.

### **2.3.2 Descrição da série e do episódio**

Escolhemos a série de *anime Samurai Champloo*, escrita e realizada por Shinichiro Watanabe. Conta com 26 episódios, cada um com cerca de 24 minutos (My Anime List, s.d.). Foi exibida pela primeira vez no Japão em dois períodos distintos: a primeira parte da série foi exibida entre Maio e Setembro de 2004, transmitida pela Fuji TV, e a segunda entre Janeiro e Março de 2005, transmitida pela BS Fuji (Anime News Network, s.d.). *Samurai Champloo* chegou a Portugal através do canal AXN em 2007

(Anime News Network, s.d.), transmitido no segmento Zona Animax dedicado a séries de *anime*. Actualmente encontra-se disponível na Netflix desde Outubro de 2017 (Território TPA 2017). Já o grupo de *fansub* RevAnime disponibilizou a série para *download* em 2016 (RevAniDB 2016).

A acção da série *Samurai Champloo* decorre durante o denominado período Edo ou Tokugawa do Japão, que corresponde ao período entre 1603 e 1867 (*Encyclopaedia Britannica*, s.d.). Marca a vigência da ditadura militar e é caracterizado por fortes políticas de isolamento, que incluíram a proibição da entrada de estrangeiros no país, a expulsão de missionários europeus, chegando à proibição do cristianismo, e um controlo interno rígido, que se traduziu na proibição de mobilidade entre classes sociais. Por outro lado, foi um período de crescimento económico e de paz, que, em consequência, levou a que a classe samurai perdesse a sua função militar (*New World Encyclopedia*, s.d.).

A história centra-se nas aventuras de três personagens, Fuu, uma jovem de 15 anos, e dois samurai, Mugen e Jin, com personalidades opostas. Após salvá-los de uma condenação à morte, Fuu convence os dois samurai a acompanharem-na numa viagem em busca do “samurai que cheira a girassóis”.

No episódio estudado, o episódio número seis, os três protagonistas, acabados de chegar à cidade de Edo, a actual Tóquio, conhecem um estrangeiro que tenta fazer-se passar por japonês, embora sem sucesso. Fuu, Mugen e Jin acabam por fazer de guias turísticos numa cidade na qual também eles estão pela primeira vez.

### 2.3.3 Unidades de classificação, transcrição e alinhamento do *corpus*

A unidade considerada para classificação, transcrição e para alinhamento do *corpus* foi a legenda em português transmitida na Netflix e a legenda em português disponibilizada pelo grupo de *fansub* RevAnime. Mais uma vez, importa referir que se presume que a tradução portuguesa de ambos os meios não terá partido do original japonês, mas foi mediada por traduções em língua inglesa. Como referido, o objectivo inicial deste trabalho consistia em identificar as principais estratégias e normas de tradução ao comparar o texto de chegada em português com um texto de partida, também este uma tradução, em inglês. A mediação das traduções portuguesas de *anime* através do inglês baseia-se na prática de tradução de *anime* de colegas que trabalham para a Netflix por intermédio de empresas de tradução audiovisual portuguesas e, no caso do grupo RevAnime, esta prática da tradução indirecta confirmou-se através de contacto directo com o grupo, que indicou ter baseado a sua tradução na tradução do grupo de língua inglesa AnimeForever e na tradução para inglês no DVD da série, cujo episódio é objecto de estudo deste trabalho. Porém, apenas um dos textos intermediários em inglês se encontrava disponível, o que nos levou a desistir do projecto inicial. Assim, optámos pela comparação entre os dois textos de chegada em português e a comparação com o original em japonês para os casos em que as traduções apresentavam divergências mais evidentes.

A transcrição das legendas em português foi feita manualmente e, de maneira a analisar os dados mais facilmente, foram inseridas em duas tabelas em MS Excel, uma para cada meio, *fansubbing* e Netflix. Por outro lado, o texto de partida em japonês foi copiado para uma tabela em MS Excel a partir de um ficheiro de legendagem em formato SRT e o texto escrito, incluindo as legendas em japonês dos diálogos em neerlandês, foi transcrito manualmente. Uma vez obtidos os três textos, procedeu-se ao alinhamento do

*corpus*, que se encontra anexo a este trabalho. As legendas em português do grupo RevAnime foram alinhadas com o texto das legendas em português disponíveis na plataforma da Netflix, por fim, alinhou-se o texto correspondente em japonês. Este alinhamento resultou, muitas vezes, na correspondência de mais de uma legenda da Netflix para uma legenda do grupo de *fansub*, como se pode verificar neste exemplo:

#### Exemplo 1

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
かのじょ か... 彼女  いぶくろ の胃袋は  うちゅう 宇宙じゃ	O... O estômago da rapariga  (está ligado) ao espaço.	O estômago dessa rapariga  é de outro mundo.	O estômago da rapariga é do outro mundo!  Parece que está ligado a um buraco negro!
うちゅう 宇宙とつ ながって お る	Está ligado ao espaço.	Está ligado a um buraco negro.	

Ou vice-versa:

## Exemplo 2

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
いいか <sup>かたな</sup> 刀 か が懸かっている んだぞ	Ouve, as espadas estão em jogo.	As nossas espadas estão em jogo.  Come! Come!	Não te esqueças que temos as espadas em jogo.
くく 食べ食うん だ!	Come, come!		Come, come!

E até situações em que a informação é distribuída de forma muito distinta entre as legendas, resultando em situações como as encontradas no exemplo seguinte:

## Exemplo 3

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
さあいよいよ スタートと あいなりまし た	Bem, finalmente começou.	Bem, por fim começou.	E finalmente começou a nossa competição anual de comida,
まいとしこうれい 毎 年 恒 例 の  おおぐ    たいかい 大 食 い 大 会	a competição anual  de comilões	O nosso concurso anual de comilões, "Comilandia".	
しょく 食 の ワンダ ーランド	o país das maravilhas da comida.		a “Comilândia”!

Neste caso, quer o grupo RevAnime quer a Netflix apresentam duas legendas. Contudo, a distribuição de informação é diferente.

No caso do *fansubbing*, foi criada uma coluna a mais para o texto das notas de tradutor que surgem no topo do ecrã. O *corpus* paralelo e electrónico foi assim criado num ficheiro excel que integrou ainda uma coluna adicional para inserir a classificação das principais estratégias decorrentes da análise comparativa das traduções para português europeu em *fansubbing* e *streaming*, como se pretendia.

## 2.4 Conclusão

No presente capítulo foi apresentada a metodologia seguida neste trabalho. Foi apresentada a definição de estudo de caso e o motivo pelo qual se optou por este método de investigação. De seguida, definiu-se o conceito de *corpus* e classificou-se o *corpus* paralelo criado para este estudo com base na proposta de Sara Laviosa (2010).

O capítulo apresenta ainda uma descrição do *corpus*, em que é dada uma breve contextualização do período histórico em que se situa a acção e o enredo principal da série e, mais especificamente, do episódio a ser estudado.

Além disso, descreve-se o método de transcrição das legendas em português dos dois meios e do texto correspondente ao texto de partida em japonês, identificando também o programa informático utilizado para este efeito. Por fim, descreve o método de alinhamento do *corpus* e são dados exemplos das principais dificuldades deste processo, que decorreram principalmente da diferente divisão externa das legendas feita para a Netflix e pelo grupo de *fansub* RevAnime, bem como da forma distinta como a informação do texto de partida foi distribuída pelas legendas.

O capítulo seguinte irá focar-se nos resultados da análise comparativa dos dois textos de chegada, nomeadamente, na identificação de estratégias de tradução distintas, através da comparação das principais diferenças e semelhanças das traduções, numa tentativa de

identificar normas de tradução. É nossa expectativa encontrar regularidades diferentes, motivadas por normas específicas dos meios em estudo, o *streaming* e o *fansubbing*.

### 3.1 Introdução

Neste capítulo procederemos à análise comparativa das legendas do serviço de *streaming* Netflix e do grupo de *fansub* RevAnime. Nesta análise foram identificadas as principais características da tradução para legendagem de cada um dos meios, foram apresentados exemplos, bem como uma breve explicação do enquadramento do exemplo na peça e do seu contexto cultural nos casos pertinentes, e foram comentados os exemplos.

Os exemplos foram escolhidos com base na evidência das diferenças entre os dois meios, com a exceção dos trocadilhos, uma vez que todos os trocadilhos presentes no episódio foram apresentados, pois a Netflix lidou com cada um de forma diferente. A divisão do texto apresentado corresponde à divisão das legendas em cada um dos meios, com a exceção de dois exemplos, em que o grupo de *fansub* RevAnime apresenta uma legenda mais longa que a Netflix e, em consequência, inclui mais informação, que não é relevante para a análise em questão.

Os excertos utilizados como exemplo são apresentados em tabelas, onde se inclui, por esta ordem: texto de partida em japonês, que inclui a leitura dos caracteres chineses no alfabeto silábico *hiragana* no topo daqueles, com o intuito de facilitar a leitura do texto de partida a iniciantes na língua japonesa, tradução literal da nossa autoria, texto de chegada da Netflix, texto de chegada do RevAnime e, por fim, texto de topo de ecrã do RevAnime, nos casos aplicáveis. A transcrição das legendas respeita a quebra de linha das legendas e, para este efeito, o tamanho de letra de alguns exemplos foi reduzido.



A análise comparativa dos dois textos de chegada em português europeu revelou diferenças significativas. Em primeiro lugar, o texto de chegada do serviço de *streaming* apresenta um número mais elevado de legendas, devido aos parâmetros exigentes da Netflix de divisão de legendas sempre que o plano muda, em que, exceptuando casos muito específicos descritos no capítulo anterior, a legenda não deve atravessar uma mudança de plano. O resultado desta exigência é a criação de legendas com duração mais curta e, em consequência, um ritmo mais rápido de exibição das legendas. Esta situação dificultou o processo de alinhamento das legendas, pois, em poucos casos houve uma correspondência 1:1 (uma legenda da Netflix para uma legenda do RevAnime) entre os textos de chegada dos dois meios.

A análise dos dois textos de chegada revelou duas características diferenciadoras da tradução apresentada nos dois meios, a opção pela tradução literal por parte da Netflix e a opção por uma tradução mais livre, com recurso frequente a paráfrases, por parte do RevAnime. A análise das legendas do *corpus* da Netflix também revelou problemas ao nível da conformidade com normas e regras de tradução para legendagem profissional e erros de tradução. Estes aspectos levaram à divisão deste capítulo nas secções 3.2. aceitabilidade vs. adequação, 3.3. normas e regras de tradução para legendagem e 3.4. erros de tradução.

### **3.2 Aceitabilidade vs. adequação**

Como referido anteriormente, as traduções dos dois meios seguiram em sentidos distintos, o texto da Netflix vai no sentido da adequação e o do RevAnime no sentido da aceitabilidade do discurso. As referências culturais e os trocadilhos foram preservados, como se irá verificar nos exemplos deste subcapítulo.

### 3.2.1 Discurso

De modo geral, a tradução apresentada pelo serviço de *streaming* é tão próxima quanto possível do texto original, enquadrando-se na definição de tradução literal de Andrew Chesterman (1997/2016:91). Por outro lado, o grupo de *fansub* RevAnime apresenta uma tradução mais livre, em que se parafraseia a informação e se criam enunciados mais naturais na língua de chegada. Muitas vezes, a paráfrase é utilizada para explicitar o sentido de algumas referências da cultura japonesa. Por esta razão, a aceitabilidade presente na tradução do RevAnime encontra-se, não só a nível discursivo, mas também na tradução de alguns elementos específicos da cultura japonesa, prática incomum aos grupos de *fansub*, nomeadamente os já estudados até à data, como abordado na secção 1.1.10 deste trabalho, no capítulo 1, dedicada ao *fansubbing*. O tratamento das restantes referências culturais e dos trocadilhos, será abordado nas secções posteriores.

#### Exemplo 4

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
そちらのお さむらい 侍 さん は？	Esse samurai-san ?	E esse samurai?	- Não vai entregar as suas espadas? - Infelizmente, não as posso dar assim tão facilmente...
ざんねん 残念だが ぶし 武士の たましい 魂 をそ うやすやす わた と渡すわけ には...	É uma pena, mas desprender- se da alma de um samurai assim tão facilmente ...	É uma pena, mas não é tão fácil desprender-se da alma de um samurai.	

Os enunciados deste exemplo ocorrem no momento em que Mugen, Jin e Fuu estão prestes a entrar na competição de comida e ficam a saber que a participação não é gratuita, ao contrário do que pensavam. Como não têm dinheiro, é-lhes dada a possibilidade de entregar um objecto de valor que substitua o dinheiro, com a hipótese de o receberem de volta se ganharem a competição. Fuu entrega a sua adaga e Mugen a sua espada sem hesitação. Jin fica imóvel, não mostrando qualquer intenção de entregar as suas espadas. Por este motivo, o funcionário à entrada da competição dirige-se a ele. Em japonês, em situações em que não há proximidade entre dois falantes, recorre-se à terceira pessoa do singular e acrescenta-se à forma de tratamento, caso seja do conhecimento do falante, o apelido, ou, neste caso, a classe a que o destinatário pertence, o sufixo *-san*, que manifesta delicadeza. O funcionário, reconhecendo que Jin é um samurai, devido às espadas, dirige-se a ele recorrendo à classe a que pertence e na terceira pessoa do singular, visível no uso do artigo determinante demonstrativo “esse”.

Na sua resposta, Jin demonstra a sua relutância em entregar as espadas ao compará-las com a sua alma.

Neste exemplo, tanto na tradução da fala do funcionário como na tradução da resposta de Jin, verifica-se a opção da Netflix por uma tradução literal. Porém, na primeira legenda, o recurso ao determinante demonstrativo “esse”, uma vez que indica uma coisa ou alguém longe do falante, mas próxima do destinatário, não transmite a intenção do funcionário de se dirigir directamente a Jin. Nesta situação, colocou-se a hipótese de esta tradução resultar de uma adaptação de uma tradução para português do Brasil e, assim, haver uma interferência desta variedade na tradução para português europeu, porém a consulta do Dicionário Aulete Digital, específico do português do Brasil, não apresenta qualquer definição compatível do uso de “esse” neste contexto (*Dicionário Aulete Digital* 2007-2019).

Pelo contrário, o RevAnime opta por parafrasear a informação do texto de partida e explicita a intenção comunicativa das personagens, principalmente no enunciado pertencente ao funcionário da competição, em que é evidenciada a intenção de este se dirigir directamente a Jin. Porém, na tradução da resposta de Jin, o afastamento da literalidade, causa a perda da metáfora que esta personagem usa, identificando a alma de um samurai com as suas espadas.

Neste caso, a tradução da Netflix mantém a metáfora, mas a tradução literal da primeira legenda não é natural no contexto social da cultura de chegada. Sem o apoio da imagem, que mostra a linguagem corporal do funcionário e evidencia a intenção deste em dirigir-se a Jin, o uso de “esse” levaria o espectador a crer que dirigia o enunciado às outras duas personagens, Mugen e Fuu.

Nesta situação, o apagamento da metáfora por parte do RevAnime resulta da omissão de um elemento da cultura japonesa; por outro lado, a Netflix fornece ao seu espectador mais informações acerca desta.

Conclui-se, portanto, que a tradução da Netflix é em adequação e a do RevAnime em aceitabilidade.

#### Exemplo 5 a.

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
まさか ここで ...	Não pode ser...	Pode ser?	Será que... Sim, confirma-se! Ela está fora da competição!
ああ バツで す！リタイアで す	É um X! Desiste!	Um X! Desiste!	

Na cena a que pertence este exemplo, durante a competição de comida, um dos participantes não consegue comer mais e um funcionário dá a confirmação ao locutor de que aquele participante desistiu da competição ao cruzar os braços, formando um X, em frente ao corpo, como se verifica na imagem seguinte.

Exemplo 5 b.



Figura 5. Imagem retirada do episódio 6 da série Samurai Champloo.

Na cultura asiática, cruzar os braços em frente ao corpo em forma de X é um gesto comum para indicar negação, proibição, entre outros. Exemplo do uso deste gesto encontra-se também nos recentes protestos de Hong Kong, em que os manifestantes demonstram a sua indignação e revolta contra a nova lei de extradição.



Figura 6. Imagem dos protestos de Hong Kong retirada do jornal The Guardian (em linha), <https://www.theguardian.com/world/2019/jun/15/hong-kong-leader-carrie-lam-extradition-bill-delay-protests-china> (acedido em 18/07/2019)



Figura 7. Imagem dos protestos de Hong Kong retirada do jornal NBC News (em linha), <https://www.nbcnews.com/news/world/tens-thousands-rally-hong-kong-against-china-extradition-bill-n1015511> (acedido em 18/07/2019)

Nesta cena do episódio, o gesto indica que a personagem em questão não está em condições de continuar na competição. Este gesto não é utilizado na cultura ocidental nem é do conhecimento do público português. Novamente, o tradutor da Netflix traduz de forma literal. Esta opção poderá ser justificada como uma forma de economia de caracteres, tendo em conta que as mudanças de plano ditaram a divisão das legendas e, em consequência, a legenda em questão tinha uma duração demasiado curta para permitir a explicitação do significado do gesto. No entanto, a tradução literal resulta na repetição do que já é transmitido no ecrã e não apresenta nenhuma explicação. O significado do gesto terá de ser inferido através da frase seguinte do locutor, “Desistiu!”,

obrigando a um maior esforço da parte do espectador para perceber o sentido da legenda em conjunto com o que vê no ecrã.

A tradução do RevAnime explicita o significado do gesto que se vê na imagem sem traduzir literalmente a fala e, desta forma, torna este elemento específico da cultura de partida mais acessível do que a tradução da Netflix e, mais uma vez, esta traduz em adequação, orientada para o texto de partida, e o grupo de *fansub* traduz em aceitabilidade.

### 3.2.2 Referências culturais

No que diz respeito às referências culturais, os dois meios também lidaram com estas de forma distinta.

#### i. Gastronomia: designação de pratos

#### Exemplo 6

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ゆうしょうしゃ 優勝者は さんかりようそうと 参加料総取り	O vencedor fica com o total das taxas de participação.	O vencedor ficará com o dinheiro dos bilhetes.	O vencedor receberá o total das entradas. Este ano terão de comer <b>enguias com arroz</b> ,
しゅもく そして種目は えど だいどころ 江戸の台所が ほこ しょくざい 誇る食材を お つく 惜しみなく使っ あなごどん たアナゴ丼であ ります	E a comida é enguias com arroz, feita com os melhores e mais famosos ingredientes da cozinha de Edo.	E a comida é <b>Anago-don</b> , feita com os ingredientes mais famosos de Edo.	feito com os melhores e mais famosos ingredientes de Edo.

Em japonês, *anago* é o termo para enguia, mais especificamente, o congrio-malhado-do-pacífico (*Jisho Japanese-English Dictionary*, s.d.), espécie comum nas águas do Japão, e o sufixo *-don* é o diminutivo de *donburi*, designação de um prato de carne ou de peixe com arroz (*Jisho Japanese-English Dictionary*, s.d.). Esta justaposição entre o ingrediente principal e o sufixo *-don* é comum na designação de pratos com arroz.

Perante esta situação, o tradutor da Netflix fez o empréstimo do termo que, tal como o gesto referido no exemplo anterior, não é do conhecimento do público da língua de chegada. Não se espera que o espectador, mesmo um fã de *anime*, saiba o significado de *anago-don*. Deste modo, o espectador tem de recorrer apenas à imagem e, desta, apenas é possível retirar que um dos ingredientes é arroz, faltando a informação acerca do ingrediente principal.

Por sua vez, o RevAnime faz a tradução do nome do prato, oferece mais informação, como parte da prática de dar a conhecer a cultura de partida ao espectador. Assim, o espectador do *fansub* recebe mais informação acerca da gastronomia japonesa do que o espectador do serviço de *streaming*.

O empréstimo do termo por parte da Netflix e a explicitação do mesmo por parte do RevAnime reforça a norma inicial de adequação na primeira e, contrariamente, a norma inicial de aceitabilidade no último.

Importa ainda referir neste exemplo a referência nestas legendas a Edo, antigo nome da actual capital do Japão, Tóquio. No início do episódio, para situar o espectador do texto de partida, a informação acerca do local da acção é apresentada no ecrã em caracteres chineses e recorrendo ao alfabeto, como se verifica na imagem seguinte.





Figura 8. Imagem retirada do texto de chegada do serviço de *streaming* Netflix.

O tradutor da Netflix não apresenta uma legenda neste exemplo. Como o texto apresentado em caracteres chineses já inclui a escrita alfabética na imagem do episódio, a legenda seria redundante. Contudo, o espectador português não recebe mais nenhuma informação sobre esta localização.

O RevAnime, indo ao encontro das expectativas do seu público, curioso acerca da cultura japonesa, fornece uma breve explicação acerca de Edo e também de Nihonbashi. Esta informação surge numa legenda no topo do ecrã em forma de nota de tradutor, característica do *fansubbing*.



Figura 9. Imagem retirada do texto de chegada do grupo de *fansub* RevAnime.

Além da explicação, o RevAnime acrescenta uma legenda a meio do ecrã, que repete o texto original, em que a letra é estilizada de forma semelhante ao tipo de letra utilizado no episódio, no entanto, com melhor legibilidade visto que o texto é grafado só com maiúsculas. O intuito parece ser o de ajudar o espectador a perceber o que está escrito no ecrã, uma vez que o tipo de letra utilizado no texto original pode dificultar a leitura.

## ii. Formas de referência: títulos honoríficos

### Exemplo 7

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
かいせつ 解説は さいしょくしゅぎ “菜食主義 ぶっと をブツ飛ばせ” でおなじみの いんげんおしょう 隠元和尚で す	O comentador, conhecido como “abaixo o vegetarianismo” , é o <b>sacerdote</b> <b>budista</b> Ingen.	O nosso comentarista é <b>Oshou</b> Ingen, conhecido por recusar o vegetarianismo.	O nosso comentador é o <b>padre budista</b> Ingen, conhecido por ser contra o vegetarianismo.

A cultura japonesa é marcada pela hierarquia social, por este motivo, na interacção entre falantes, recorre-se geralmente a títulos honoríficos como sufixo ao apelido, que exprimem essa hierarquia e reflectem a relação entre os falantes e as pessoas que referem. A única excepção em que não se recorre a qualquer título honorífico acontece nas situações em que há uma relação de proximidade entre os falantes.

Na cena onde encontramos este exemplo, o locutor da competição de comida, apresenta o comentador e refere-se a este através do seu apelido, Ingen (隠元<sup>いんげん</sup>), e acrescenta o título honorífico *oshou* (和尚<sup>おしょう</sup>) como sufixo, utilizado para designar um monge ou

sacerdote budista (*Jisho Japanese-English Dictionary*, s.d.). A tradução apresentada na Netflix faz o empréstimo do título honorífico e inverte a ordem das palavras, passando o título honorífico para a posição anterior ao apelido da personagem. Uma vez que os títulos honoríficos são específicos das culturas asiáticas e não fazem parte da cultura de chegada nem são do conhecimento do público português, o empréstimo de *oshou* e a inversão da ordem de palavras dá origem à confusão deste título honorífico com o primeiro nome da personagem. Na verdade, esta confusão poderá ter sido feita pelo próprio tradutor ao optar por esta inversão.

Nas culturas asiáticas, a ordem entre o primeiro nome e o apelido é inversa à ordem dos nomes nas culturas ocidentais. Em primeiro lugar menciona-se o apelido e, depois, o nome próprio. Contudo, a inversão dos nomes japoneses, para referir em primeiro lugar o nome próprio e depois o apelido, quando mencionados numa língua ocidental, é uma prática que conta com mais de um século. Esta prática causou a indignação do ministro dos Negócios Estrangeiros japonês a propósito da adaptação à cultura ocidental do nome do primeiro-ministro japonês, Shinzo Abe (primeiro nome e apelido), visto ser contrária à prática em relação aos nomes dos chefes de Estado também asiáticos, da Coreia, Moon Jae-in, e da China, Xi Jinping (Griffiths, 2019). A prática em textos ocidentais e, igualmente, na tradução para legendagem profissional nas culturas ocidentais, é adaptar os nomes japoneses à norma das culturas de chegada. Pode colocar-se possibilidade de a confusão entre o título honorífico e o primeiro nome ter sido feita pelo tradutor que traduziu da língua original japonesa – no caso de esta tradução ter sido mediada por outra língua – e o tradutor português, sem conhecimentos da língua e da cultura japonesas, poderá ter mantido o empréstimo do título honorífico e a ordem de palavras que encontrou no *template*.

Em consequência, o espectador da Netflix é levado a supor que *oshou* é o primeiro nome da personagem e a informação acerca da religião praticada por esta personagem, da sua função e estatuto é omitida na legenda. Além disso, a imagem poderá não ser suficiente para transmitir esta informação. A personagem é apresentada em grande plano, do peito para cima, tem a cabeça rapada e tem um terço budista nas mãos, porém estes elementos poderão não ser facilmente identificados e associados à sua prática religiosa. A informação de que a personagem em questão é budista é importante devido à afirmação do locutor de que Ingen Oshou é contra o vegetarianismo, associado à prática budista.

Por outro lado, o RevAnime explicita o sentido do título honorífico, traduzindo-o, ainda que usando o termo “padre”, característico do Catolicismo. A opção por “padre” em vez de “monge” ou “sacerdote” parece ter origem na tradução literal do inglês *budhist priest* e, em consequência, não será a mais correcta. Contudo, o espectador de *fansubbing* recebe mais informação acerca da personagem do que o espectador da Netflix e evidencia a opção pela adequação por parte do serviço de *streaming* e a opção pela aceitabilidade por parte do grupo de *fansub*.

No entanto, perto do final do episódio, com a menção do nome de um escritor japonês, a opção da Netflix relativamente a esta questão vai no sentido contrário ao descrito no exemplo anterior, como é possível verificar no seguinte exemplo:

### Exemplo 8

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
にほん 日本の いはら さいかく 井原 西鶴  ほん の本  なんしよく 「男 色」  おおかがみ 大 鑑	Um livro japonês de Ihara Saikaku, <i>O Espelho do Amor Masculino</i>	<i>Um livro japonês de Ihara Saikaku,</i> O espelho do amor masculino.	Era um livro japonês de Saikaku Ihara: “O Espelho do Amor Masculino”.

O apelido do escritor japonês é Ihara (井原) e o seu primeiro nome é Saikaku (西鶴).

Indo contrariamente às expectativas, a Netflix mantém a ordem oriental e o RevAnime inverte a ordem, seguindo a norma ocidental. A opção do serviço de *streaming* vai ao encontro da norma inicial de adequação presente nos três primeiros exemplos e em exemplos seguintes, porém, é de considerar a hipótese de que a preservação da ordem oriental poderá ter sido lapso do tradutor português – ou do tradutor que traduziu a partir do original em japonês – devido à prática comum no ocidente de inverter a ordem dos nomes japoneses e ao facto de que, no exemplo 7, a preservação do título honorífico e a inversão da ordem entre este e o apelido da personagem deixa de ter justificação. Já a opção do grupo de *fansub* encontra-se em conformidade com a opção deste por uma tradução em aceitabilidade, uma vez que o nome foi adaptado à norma ocidental.

#### iii. Outras referências culturais

Na cultura japonesa, uma das regras de etiqueta à mesa é, imediatamente antes de começar uma refeição, juntar as mãos em frente ao corpo, semelhante à postura de oração no ocidente, e dizer *itadakimasu*, que se traduz literalmente para “vou receber (esta refeição)”. Assim que se termina a refeição, o ritual é semelhante, mas substitui-se *itadakimasu* por *gochisousama deshita*, ou apenas *gochisousama*, literalmente “foi um banquete”, para expressar mais uma vez agradecimento pela refeição. No exemplo 9, ao adotar a postura de *gochisousama* o participante indica que não vai comer mais e desiste da competição.

### Exemplo 9

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ちなみにこ <small>たいかいみずか</small> の大会 自 <small>て あ</small> らの手を合 わせて	A propósito, nesta competição, juntar as mãos	Neste concurso, ao juntar as mãos e fazer a <b>postura</b>	Nesta competição, se os concorrentes quiserem desistir,
ごちそうさ まのポーズ をとるとー ギブアップ <small>あいず</small> の合図とい う	e fazer a <b>postura de</b> <b>"gochisousama</b> <b>",</b> significa desistência.	<b>de ter acabado de comer,</b> assinala-se que desiste.	têm de juntar as suas mãos como se estivessem a dar graças.

O tradutor da Netflix opta pela explicitação da postura na cultura de partida. Sendo muito específica da cultura japonesa, o público geral português desconhece a “postura de ter acabado de comer”, porém, esta postura é apresentada na imagem, imediatamente a seguir ao enunciado presente neste exemplo, dando ao espectador português o

conhecimento de que, na cultura japonesa, ao terminar a refeição, junta-se as mãos em frente ao corpo, como em oração.



Figura 10. Imagem retirada do texto de chegada do serviço de *streaming* Netflix.

Na tradução do RevAnime, a postura de final de refeição é referida como a postura de dar graças, que faz parte da cultura americana, associada ao Dia de Ação de Graças, retratado em vários filmes e séries televisivas americanos e, por isso, pertence ao conhecimento do público em geral. Esta tradução é contrária às expectativas e à prática comum dos grupos de *fansub*, em que a tradução é orientada para o texto de partida, de forma a dar a conhecer a cultura japonesa. Em vez disso, esta tradução aplica um filtro cultural, domesticando esta referência, ao substituí-la por um equivalente da cultura americana, mas do conhecimento do público português. Esta tradução poderá ter sido influenciada por uma das traduções para inglês que o grupo utilizou para elaborar a tradução para português, nomeadamente a versão para DVD que, provavelmente, opta por uma tradução mais domesticante. Uma vez que o grupo de *fansub* Anime Forever, grupo de *fansub* em cuja tradução o RevAnime também se baseou, apresenta uma tradução literal, visível na figura abaixo:

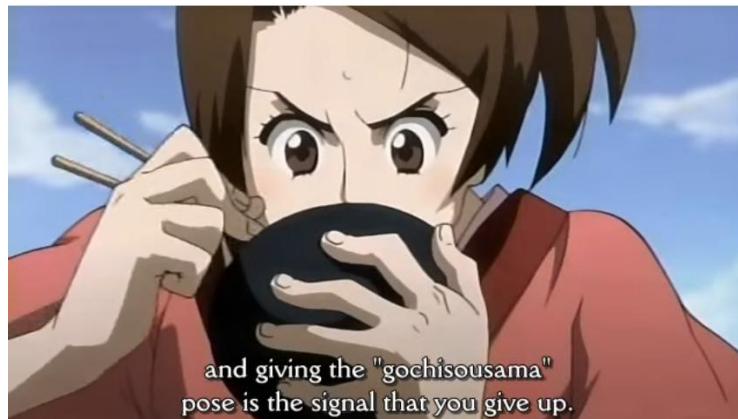


Figura 11. Imagem retirada do texto de chegada do grupo de *fansub* de língua inglesa Anime Forever.

Neste caso, temos mais uma situação contrária às expectativas, em que a Netflix fornece mais informação ao seu espectador acerca da cultura de partida, ao passo que o grupo de *fansub* a substitui por uma referência, não da cultura de chegada, mas do conhecimento geral deste. E, assim, a tradução desta referência cultural é mais um exemplo da tradução em adequação no caso da Netflix e de aceitabilidade no caso do RevAnime.

#### Exemplo 10

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime	
			Legenda em rodapé	Legenda no topo do ecrã
やまとなでしこ。ここ あのひと いえ 人の家デスカ？	Yamato Nadeshiko. Esta é a casa daquela pessoa?	<b>Nadeshiko Yamato!</b> Esta é a sua casa?	<b>Yamato Nadeshiko!</b> É a casa dela?	Yamato Nadeshiko: “Mulher Linda”

*Yamato Nadeshiko* é um termo de uso corrente em japonês e corresponde à personificação da mulher japonesa ideal e ao exemplo da beleza pura feminina. É



formado pela antiga designação do Japão, *Yamato* seguido do nome japonês de um cravo de folhas cor-de-rosa, *nadeshiko*, de nome científico *dianthus superbus* (*Jisho Japanese-English Dictionary*, s.d.). A combinação destas duas palavras forma um nome próprio, em que, segundo a norma oriental da ordem do nome e do apelido já referido no exemplo anterior, o apelido seria *Yamato* e o primeiro nome seria *Nadeshiko*. Importa referir que ambos são nomes utilizados no Japão e é comum atribuir o nome de uma flor a uma rapariga como primeiro nome. Deste modo, *Yamato Nadeshiko* poderia ser o apelido e nome próprio de uma personagem.

Nesta cena, Jouji, o estrangeiro, conhece a expressão *Yamato Nadeshiko*, contudo, desconhece o seu significado e confunde esta expressão com o nome de uma pessoa.

A Netflix inverte a ordem do nome *Yamato Nadeshiko*, de maneira a concordar com a norma ocidental de indicar primeiro o nome próprio e só depois o apelido, sem acrescentar informação. Em consequência, a confusão de Jouji, que julga que a expressão fixa e comum em japonês corresponde ao nome de uma pessoa, passa despercebida.

O RevAnime mantém a ordem oriental do nome e recorre a uma nota de tradutor sucinta no topo do ecrã, que clarifica que não se trata do nome de uma pessoa real. No entanto, a definição dada é pouco rigorosa, talvez para ser breve.

Mais uma vez, o espectador do grupo de *fansub* recebe mais informação e, não só percebe a interacção entre as personagens, como fica a conhecer melhor a cultura japonesa, o que não é o caso do espectador do serviço de *streaming*. Porém, este exemplo é um desvio à norma inicial identificada nos exemplos anteriores e cria incoerência com a tradução apresentada no exemplo 8, ao inverter a ordem dos nomes,

adaptando-o à norma ocidental, traduz em aceitabilidade e o RevAnime, ao manter a ordem inversa à norma ocidental, mas conforme à norma oriental, traduz em adequação.

### 3.2.3 Trocadilhos

#### i. *Kaminari man – Kaminarimon*

##### Exemplo 11

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime	
			Legenda em rodapé	Legenda no topo do ecrã
これが ゆうめい 有名な ミナリマ ンデス カ？	Este é o famoso homem do trovão?	Este é o famoso homem de Kaminari?	É aqui que está o famoso <b>homem do trovão?</b>	Kaminarimon – Portal do Trovão / Kaminari man – homem do trovão (Thor)

*Kaminarimon*, literalmente o “portão do trovão”, é o portão de entrada para o templo budista chamado Sensoji, construído no século XVII em Asakusa, um distrito de Tóquio. É um dos templos mais antigos e mais famosos da cidade e é perante este que os protagonistas se encontram na cena a que pertence este exemplo. Aqui, Jouji troca a letra “o” em *mon* (portão) pelo “a”, formando a palavra inglesa *man* (homem), também conhecida e utilizada pelo público japonês. O uso desta palavra limita-se essencialmente a uma base usada em nomes de super-heróis e que poderá decorrer do empréstimo para japonês dos nomes dos super-heróis de livros de banda desenhada norte-americanos,

como por exemplo o Super-Homem<sup>6</sup>, em inglês Superman e em japonês スーパーマン (que se transcreve como *suupaaman*) e o Homem-Aranha<sup>7</sup>, em inglês Spider-man e em japonês スパイダーマン (*supaidaaman*). No universo ficcional japonês, temos o protagonista Ultraman<sup>8</sup> da série com o mesmo nome e o protagonista da série de jogos Rockman, localizado no ocidente como Mega Man<sup>9</sup> e, mais recentemente, a série de *web manga* e respectiva adaptação para *anime* One-Punch Man<sup>10</sup>. Na denominação de super-heróis, tanto em inglês como em japonês, *man* é usado em conjunto com uma outra base que exprime uma característica distintiva da personagem. Fora do universo da ficção, *man* é utilizado no termo サラリーマン (*sarariiman*), cunhado no Japão após a II Guerra Mundial e resultado do empréstimo da língua inglesa, *salary man* (Wikipedia 2019). O seu uso corrente na língua japonesa levou à aceitação deste termo em países anglófonos como a designação de um funcionário de escritório japonês (Lexico 2019).

Neste exemplo, a troca de uma só letra altera o significado de “portão do trovão” para “homem do trovão”, que é alusivo a um super-herói.

Ao optar por “homem de Kaminari”, verifica-se o empréstimo da parte da Netflix, neste caso de *kaminari*, que faz parte do nome do portão, e a tradução de *man*, de forma a

---

<sup>6</sup> Famosa personagem de banda-desenhada criada por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1938, na revista “Action Comics”, n.º 1. Conta com várias adaptações cinematográficas e para animação (Wikipedia 2019).

<sup>7</sup> Famosa personagem de banda-desenhada criada por Stan Lee e Steve Ditko em 1962, na revista “Amazing Fantasy”, n.º 15, da editora Marvel Comics. Conta com várias adaptações cinematográficas e para animação (Wikipedia 2019).

<sup>8</sup> Protagonista da série televisiva japonesa de ficção científica com o mesmo nome, criada por Eiji Tsuburaya, Tohl Narita e Akira Sasaki e estreou em 1966 (Wikipedia 2019).

<sup>9</sup> Protagonista da série de jogos com o mesmo nome, criada por Akira Kitamura em 1987 e publicada pela Capcom (Wikipedia 2019).

<sup>10</sup> Série publicada pela primeira vez em 2009 em formato de *web manga* e o seu autor é conhecido pelo pseudónimo ONE. Em 2012, foi adaptado para *manga* digital, publicado pela Shueisha. A adaptação para *anime* estreou em 2015 e esteve no ar até Julho de 2019 na TV Tokyo. One-Punch Man é o pseudónimo do protagonista Saitama, cuja característica principal é o de conseguir derrotar os seus inimigos com um só murro (Wikipedia 2019).

manter a confusão que Jouji faz. Já o RevAnime traduz literalmente *Kaminari man* por “homem do trovão”, explica o trocadilho numa nota de tradutor no topo do ecrã e faz a associação entre este trocadilho e o deus da mitologia nórdica, Thor, que tem uma forte associação ao trovão. Baseado nesta divindade, temos também Thor do universo ficcional dos super-heróis da editora norte-americana Marvel através dos livros de banda desenhada e respectivas adaptações cinematográficas e que, na língua japonesa pode ser considerado o *Kaminari man*, i.e. o “homem do trovão”.

No caso da tradução da Netflix, o trocadilho passa despercebido ao público português devido ao desconhecimento tanto do significado da palavra japonesa *kaminari*, como também de *Kaminarimon*. É possível que também seja este o caso de um fã de *anime*. Apesar de a visualização de *anime* ajudar na aprendizagem de palavras japonesas, não é expectável que um fã de *anime* conheça a palavra *kaminari* e o portão *Kaminarimon*. Contudo, devido à nota de tradutor da legendagem do RevAnime, o espectador percebe que houve uma troca entre dois termos muito semelhantes e qual o sentido da palavra que está na origem do trocadilho. Porém, parece ter havido uma confusão entre “portão” e “portal” e o grupo de *fansub* oferece pouca explicação acerca de *Kaminarimon*, uma vez que é mostrado na imagem. Ainda assim, é oferecida ao espectador mais informação acerca deste enunciado na tradução do RevAnime, enquanto o espectador da Netflix não entenderá nem que há um jogo de palavras, nem o significado de “homem de Kaminari”.

## ii. *Wabisabi – Wasabi*

## Exemplo 12

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime	
			Legenda em rodapé	Legenda no topo do ecrã
…ったく どうなっ てんだあ いつらの いぶくろ 胃袋は よ	De que são feitos os estômagos deles?	Do que é que estão feitos os seus estômagos?	- De que são feitos os estômagos deles? - Isto é “ <b>wabisabi</b> ”, não é?	Wabisabi – expressão que os japoneses inventaram para definir a beleza que mora nas coisas imperfeitas e incompletas.
コレが わびさび ネ	Isto é “ <b>wabisabi</b> ”, não é?	Assim que isto é <b>wasabi</b> ?		Wasabi – tempero picante em pasta utilizado na culinária japonesa.
いや そ れは…	Não, isso é…	Não, é só que…	- Não, diz-se… - Não te chateies com isso.	
ほっとけ ほっとけ	Deixa-os, deixa-os.	Deixa-os, deixa-os.		

Nesta cena, prestes a provar *wasabi*, a pasta picante de cor verde actualmente já conhecida do público português, Jouji, ao enunciar o nome, engana-se e acrescenta a sílaba “bi”, formando a palavra *wabisabi*. *Wabisabi* designa o sentido estético tradicional japonês que se centra na aceitação da efemeridade e da imperfeição e define a beleza do que é efémero, incompleto e imperfeito (Nobleharbor, s.d.).

Como é possível verificar no exemplo acima, o tradutor do serviço de *streaming* opta por substituir o erro de Jouji pela designação correcta do tempero e, assim, a sua tradução não integra o trocadilho, que é omitido. O RevAnime, tendo a possibilidade de explicar o jogo de palavras em nota de tradutor no topo do ecrã, apresenta uma definição sucinta de *wasabi* e *wabisabi* e preserva o trocadilho na legenda.

A substituição do erro de Jouji pelo termo correcto na Netflix apaga o jogo de palavras e o equívoco da personagem, que é uma das suas características recorrentes. Jouji, apesar de ter conhecimentos de japonês, engana-se constantemente em termos específicos da cultura japonesa. Além disso, o facto de Jouji se ter enganado é evidenciado pelos enunciados de outras duas personagens, em que uma delas tenta corrigi-lo, mas é interrompida. Em consequência, o espectador não irá perceber o sentido da interacção comunicativa entre as personagens e a substituição de *wasabi* por *wabisabi*. A omissão do erro de Jouji, em conjunto com o enunciado da outra personagem que tenta corrigi-lo, poderá levar o espectador a inferir que Jouji nomeou de forma equívoca um outro ingrediente de *wasabi*, embora a realidade seja que Jouji provou, de facto, *wasabi*, mas chamou-lhe erroneamente *wabisabi*. Além disso, na tradução da primeira legenda deste exemplo, o tradutor opta pela construção “que é que”, a evitar na legendagem profissional, que será abordada em maior detalhe na secção 3.3.2 deste capítulo, dedicada a marcas de oralidade, e recorre ao verbo “estar”, o que resulta numa formulação frásica estranha na língua portuguesa.

O grupo de *fansub* mais uma vez oferece mais informação ao espectador, assim este não só se apercebe do erro de Jouji, como fica a ter conhecimento de um termo novo da cultura japonesa, *wabisabi*, embora a definição referida na legenda seja pouco rigorosa. E, assim, ao fazer o empréstimo deste termo específico da cultura japonesa, o RevAnime opta pela adequação e, por outro lado, a Netflix, ao apagá-lo e substituí-lo

pela referência que é do conhecimento do público português, aproxima-se da aceitabilidade.

### **3.3 Normas e regras de tradução para legendagem**

A tradução para legendagem, como já referido, obriga à condensação da informação, seja através de uma formulação frásica diferente da que resultaria de uma tradução literal, seja através de recurso a sinónimos com menos letras, diferentes tempos verbais e mesmo à omissão deliberada de informação redundante ou desnecessária, tendo sempre em vista permitir um tempo de leitura confortável, bem como libertar a atenção do espectador do rodapé do ecrã para a sua totalidade, de modo a apreciar a peça audiovisual. Estas normas são implicitamente seguidas e aceites mas são também explicitamente ensinadas como regras a seguir pelos tradutores para legendagem. De seguida, passamos a considerar a forma como os dois meios respeitaram estas normas e regras de tradução para legendagem.

#### **3.3.1 Tempos verbais**

##### **i. Tempos verbais compostos vs. tempos verbais simples**

Sempre que uma personagem expressa uma acção futura, o RevAnime recorre ao futuro do indicativo ou ao presente do indicativo, cumprindo a regra explicitamente ensinada aos tradutores para legendagem. Por outro lado, a Netflix, de forma coerente em toda a tradução, recorre ao verbo auxiliar “ir” conjugado no presente do indicativo, seguido pelo verbo principal no infinitivo, como se verifica nos exemplos seguintes.

### Exemplo 13

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
どこへなりと い 行こう	Vamos aonde quiseres.	<b>Vou-te levar</b> onde quiseres.	<b>Levar-te-ei</b> aonde quiseres.

### Exemplo 14

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
み コレ見たら かたな かえ 刀 返すよ	Se virmos isto, devolvo-vos as espadas.	<b>Vou devolver-vos</b> as espadas depois de vermos isto.	<b>Devolvo-vos</b> as espadas depois de vermos isto.

A escolha da Netflix é a mais corrente no português oral, no entanto, acrescenta ao texto caracteres desnecessários, o que obriga a um maior tempo de leitura e desvia-se da prática de legendagem profissional, que prefere o recurso a tempos verbais simples, mesmo que tal implique a elevação do registo para um registo mais formal.

O RevAnime respeita a regra de utilização de tempos verbais simples e, no exemplo 13, recorre ao futuro do indicativo, em detrimento da preservação de um registo mais informal. No exemplo seguinte, o recurso ao presente do indicativo naquele contexto não afecta a compreensão de que a personagem se refere a uma acção que irá passar-se num futuro próximo e, assim, mantém o registo informal.

#### ii. Tempos verbais em orações condicionais

No caso das orações condicionais, a Netflix opta, quase sempre, pelo presente do indicativo e o RevAnime pelo futuro do conjuntivo.



### Exemplo 15

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
えど ボク江戸 けんぶつ 見物した いよ	Quero dar uma volta por Edo.	Quero dar uma volta por Edo.	Quero dar uma volta por Edo. Se <b>me mostrares</b> a cidade, devolvo-tas.
かんこうあんない 観光案内 か シタラ代わ りに かえ 返しチャ ル	Se me mostrares a cidade, em troca devolvo-tas.	Se tu <b>me mostras</b> a cidade, em troca eu devolvo-tas.	

### Exemplo 16

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ま 待ってよ そん ひま な暇あったら ヒマワリの さむらい 侍を…	Espera, se perderes tanto tempo, o samurai dos girassóis...	Espera, se <b>perdes</b> tanto tempo, o samurai dos girassóis...	Espera lá. Se <b>perderes</b> muito tempo, o samurai dos girassóis...

### Exemplo 17

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
じゃまだ 邪魔立です  るとただじ  やおかんぞ	Se interferires,  não sairás  ileso.	Se <b>interferes</b> , não sairás ileso.	Se <b>interferires</b> , não sairás ileso.

A escolha do presente do indicativo nos verbos assinalados a negrito reduz o número de caracteres da legenda, o que poderia ser motivado pela intenção de reduzir a dimensão da legenda. Porém, não parece ser o caso porque o tradutor da Netflix mantém informação supérflua, como é o caso de “em troca” no exemplo 15. Além disso, devido à opção por diferentes tempos verbais em cada meio, estamos perante categorias de orações condicionais diferentes. No caso da Netflix, temos orações condicionais factuais ou reais (Brito 2003, 706-707) e, no caso do RevAnime, temos orações condicionais hipotéticas (Brito 2003, 707). A distinção entre estas orações não se resume apenas ao tempo verbal que é utilizado. A *Gramática da Língua Portuguesa* (2003) aponta uma importante característica que as diferencia, que é a verificação do enunciado destas orações, ou não, no mundo real. As orações condicionais factuais dizem respeito a situações verídicas, daí o nome factuais, passíveis de verificação no mundo real, como, por exemplo, as leis da física. As orações condicionais hipotéticas apontam para “um mundo possível, criado linguisticamente pelo enunciado” (Brito 2003, 707). É esta última definição que se aplica aos enunciados presentes nestes exemplos, a consequência descrita na oração principal, Jouji devolver as espadas no exemplo 15 e Mugen não sair ileso no exemplo 17, ocorrem somente na possibilidade de a situação descrita na oração anterior ocorrer, ou seja, se Jin mostrar a cidade a Jouji e se Mugen interferir, respectivamente. Deste modo, a hipótese deve ser expressa através do futuro

do conjuntivo. A opção pelo presente do indicativo na tradução da Netflix não é compatível com o uso linguístico dos falantes da língua de chegada e, por esse motivo, causa estranheza. No caso do exemplo 15, que é proferido por Jouji, o facto de ser estrangeiro e de a sua pronúncia e forma de falar estranhas aos nativos de japonês ser uma característica da personagem apontada pelas restantes personagens poderia justificar a opção da Netflix. Porém, tal não se aplica aos dois outros exemplos e, assim, somos levados a pôr em causa os conhecimentos linguísticos da língua de chegada do tradutor bem como a eficácia do controlo de qualidade da Netflix.

### **3.3.2 Marcas de oralidade**

Em tradução para legendagem profissional, em regra geral, marcas de oralidade, como repetições, interjeições, hesitações ou bordões linguísticos são omitidos, de forma a cumprir os objectivos de criar um texto breve e de leitura rápida. Neste aspecto, a Netflix apresenta novamente desvios à prática profissional de tradução para legendagem; o RevAnime por via de regra omite estas marcas, embora com algumas excepções.

#### **i. Repetições**

Uma das regras da tradução para legendagem profissional é a omissão de repetições, a tradução das repetições seria redundante e esta omissão permite libertar a atenção do espectador do rodapé do ecrã. Contudo, foram encontrados desvios a esta regra na tradução da Netflix:

### Exemplo 18

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ぜんかい はしや 前回の覇者  そうのすけ 宗之助つい にダウン！	O campeão do ano passado, Sounosuke, caiu!	O nosso atual campeão, Sounosuke, caiu!	- Sounozuke, o campeão do ano passado, perdeu!  - Outra tigela! Outra tigela!
おかわり！	Outra!	Outra tigela!	
おかわり！ おかわり！	Outra! Outra!	Outra tigela! Outra tigela!	

Neste exemplo, durante a competição, o vencedor do ano passado já não consegue comer mais e desmaia, situação anunciada pelo locutor, e Fuu pede mais comida. O tradutor da Netflix traduz cada enunciação de “おかわり！” (“Outra!”) de Fuu. Além disso, nesta cena, a Netflix apresenta a informação deste excerto em três legendas devido à exigência do serviço de *streaming* relativamente à divisão de legendas consoante as mudanças de plano. Neste excerto existem mudanças de plano após a fala do locutor, a primeira legenda deste exemplo e logo depois de se ouvir “おかわり！” (“Outra!”). Esta exigência rigorosa respeitante à segmentação de legendas de acordo com as mudanças de plano poderá ter consequências negativas no que diz respeito à fruição da peça. Esta segmentação, origina um conjunto de legendas curtas e rápidas. Por sua vez, a divisão num maior número de legendas obriga a uma maior divisão da informação presente no texto original. A apresentação do texto de chegada em pequenos segmentos rápidos de informação obriga a uma maior concentração do olhar no rodapé do ecrã e exige ao espectador um maior esforço para acompanhar o enredo da peça. O aparecimento e desaparecimento rápido de legendas chama a atenção do espectador para

o rodapé do ecrã. Por outro lado, legendas com maior duração, permitem incluir mais informação e, respeitando o limite de velocidade de leitura, permitem ao espectador ler o texto presente na legenda de forma confortável e liberta a sua atenção para o resto da imagem.

O RevAnime omite uma das repetições, mantém a informação numa só legenda e, além disso, inclui mais informação. Em consequência, apresenta uma legenda com maior duração e menos repetições, que o espectador pode ler confortavelmente e, assim, prestar mais atenção ao desenrolar da acção no ecrã.

### Exemplo 19

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
つーかよ こいつな ことば んか言葉 おかしく ねえか？	Ele não fala de forma estranha?	Não vos parece que este gajo fala um bocado esquisito?	- Não acham que ele fala de forma estranha? - Sim, tens toda a razão.
おかしい ぜったい 絶対おか しいよ	Estranha. Sem dúvida, estranha.	Esquisito. Definitivamente esquisito.	
め あお - 目も青 くね？ あお あお - 青い青 い	- Não tem os olhos azuis? - Azuis, azuis.	- Não tem os olhos azuis? - Sim, <b>azuis, azuis.</b>	- Tem olhos azuis, não tem? - Sim, <b>tem.</b>

## Exemplo 20

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
かみ あか - 髪も赤く ね？ あか あか - 赤い赤い	- Não tem o cabelo vermelho? - Vermelho, vermelho.	- Não tem o cabelo vermelho? - Sim, <b>vermelho, vermelho.</b>	- É ruivo, não é? - Sim, é.

Nos exemplos acima apresentados, os três protagonistas encontram-se pela primeira vez com o estrangeiro, Jouji, que tenta passar por japonês, embora com pouco sucesso, devido à sua pronúncia e às suas características físicas tão distintas do japonês comum. Estas características são apontadas por Mugen e Fuu confirma, repetindo o que diz Mugen. Novamente, ao contrário da prática de tradução para legendagem profissional, a Netflix mantém estas repetições e, pelo contrário, o RevAnime, parafraseia a informação, exprimindo a confirmação de Fuu, recorrendo ao advérbio de afirmação e a apenas uma forma verbal (“tem” e “é” respectivamente) e, deste modo, reduz significativamente a velocidade de leitura exigida ao espectador, mantendo a intenção comunicativa e apresentando um texto mais natural na língua de chegada.

Importa também realçar a escolha lexical de cada meio para traduzir a cor de cabelo do estrangeiro. Em japonês o adjectivo <sup>あか</sup>赤い (*akai* – lit. vermelho) é utilizado também para designar a cor de cabelo amarelo-avermelhado (neste contexto o adjectivo *red* em inglês é semelhante), o que não acontece em português, em que para a cor de cabelo, o adjectivo utilizado é “ruivo”, em vez de “vermelho”.

A Netflix opta por “vermelho”, seguindo a norma inicial de adequação, e o RevAnime por “ruivo”, em conformidade com a norma inicial de aceitabilidade.

## ii. Interjeições

### Exemplo 21

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
おーっと ギ ブアップ	Oh! Desistiu!	<b>Oh!</b> A rapariga desistiu!	A rapariga desistiu! Não há dúvida, ela fez o sinal!
まさかのギ ブアップサ インダー!	Sem dúvida, é o sinal de desistência!	É o sinal de desistência.	

### Exemplo 22

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ちょ… ち ま よっと待 って. 1 つ き だけ聞き たいの	Es... Esperem um pouco. Quero perguntar-te só uma coisa.	<b>Ei</b> , esperem um momento! Gostava de te perguntar uma coisa.	- Esperem! Queria perguntar-te uma coisa. - O quê?
なん 何デス カ?	O quê?	O que foi?	

No exemplo 21, na competição de comida, Fuu, ao tentar apanhar uma mosca, junta as mãos em frente ao corpo e, sem intenção, faz o sinal que assinala a desistência da competição. A interjeição “Oh!” do locutor marca a surpresa deste relativamente à desistência de Fuu.

No exemplo seguinte, Fuu começa a falar, emite a primeira sílaba da primeira palavra, faz uma pequena pausa de hesitação e recomeça a falar.

A Netflix mantém a interjeição na legenda citada no exemplo 21 e no exemplo 22 acrescenta uma interjeição, contrariando a regra de tradução para legendagem profissional. Neste último exemplo, parece que a hesitação presente no discurso oral foi confundida com uma interjeição.

O RevAnime, nestas situações, segue as regras de legendagem profissional e omite a interjeição e a hesitação, contrariamente às expectativas de legendagem amadora, que, geralmente, inclui estas marcas de oralidade nas legendas.

### iii. Bordões linguísticos

#### Exemplo 23

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ま 待て	Espera.	Espera.	- Espera <b>aí!</b> - Vão guardá-las durante pouco tempo.
あず 預けるだ あず けよ預け るだけ	Só as vai guardar, só as vai guardar.	Só a vai guardar um bocado.	



### Exemplo 24

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
メガネの かれ 彼はいつ なに たい何を き しに来たの でしょう	O que veio aqui fazer o homem de óculos?	Para <b>que é que</b> veio este homem de óculos?	Mas por que razão este homem decidiu participar nesta competição?

### Exemplo 25

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
クソ どこへ <sup>い</sup> 行 った！	Maldição, para onde foram?	Merda. Onde <b>é que</b> se meteram?	Maldição! Onde se meteram?

Nestes dois exemplos, a expressão expletiva “(que) é que”, típica do uso oral, é utilizada na Netflix, porém omitida pelo grupo de *fansub*. Trata-se de informação supérflua, a evitar na tradução para legendagem pelo motivo de acrescentar caracteres desnecessários, uma vez que expressões como esta não têm valor semântico. Verifica-se na tradução da Netflix o uso recorrente desta expressão “(que) é que”. Contudo, é de realçar o facto de o RevAnime, apesar de omitir esta expressão expletiva, no exemplo 24, usar a conjunção “mas” também com uma função expletiva. Além disso, o grupo de *fansub* acrescenta informação, traduz recorrendo à explicitação, o que resulta numa legenda com um número mais elevado de caracteres.

### 3.3.3 Omissão de informação

A omissão de informação presente no texto de partida é uma das soluções mais comuns em tradução para legendagem. Devido aos constrangimentos desta modalidade de tradução audiovisual, tanto a Netflix como o RevAnime recorreram a esta solução. Porém, ao longo da peça, a informação do texto de partida que é omitida na tradução nunca foi a mesma nos dois meios.

De seguida, apresentam-se dois exemplos em que a Netflix optou por omitir informação que o RevAnime mantém na sua tradução.

#### Exemplo 26

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ヒマワリの	Samurai	Quem está à procura	Mugen, Jin e Fuu, que partiram numa viagem à procura do samurai
にお 匂いのする サムライ	que cheira a girassóis,	do samurai	
さが たび を探して旅 をしていた	estavam numa viagem à procura,	que cheira como os girassóis..	
ムゲンとジ ンとフウは	Mugen, Jin e Fuu	Mugen, Jin e Fuu...	
いよいよ えど 江戸に とうちやく 到着する ことに	chegam finalmente a Edo.	Chegam finalmente	que cheira a girassóis, chegam finalmente a Edo.
あいなりま した		a Edo.	

Este exemplo pertence ao início do episódio. A chegada dos protagonistas a Edo é narrada na forma de uma canção. A letra é cantada de forma fragmentada e há um intervalo longo entre cada verso, o que justifica a divisão de legendas da Netflix, em que foi criada uma legenda para cada verso. O RevAnime criou apenas duas legendas para os seis versos, apresentando legendas com maior duração. A divisão de legendas por parte do serviço de *streaming*, devido à sua curta duração, obrigou à omissão de “<sup>たび</sup>旅をしていた” (“que estavam numa viagem”) do terceiro verso. Importa realçar que, à excepção dos nomes das personagens, não existe correspondência semântica entre o texto japonês cantado e cada uma das legendas da Netflix exibida em sincronia, devido à estrutura gramatical da língua japonesa. O japonês é uma língua SOV (sujeito–objecto-verbo) e as orações relativas são antepostas às orações principais. Neste caso, há duas orações relativas: a. “que cheira a girassóis” e b. “que estavam numa viagem à procura do samurai”; e uma oração principal: I. “Mugen, Jin e Fuu chegam finalmente a Edo”. A ordem dos elementos gramaticais em japonês é: oração relativa a. – oração relativa b. – oração principal.

A Netflix mantém a identificação do sujeito (“Mugen, Jin e Fuu”) no final da frase e opta por incluir o pronome interrogativo “quem” na primeira oração. Portanto, mantém a sincronia entre a parte da informação prestada na oralidade dos nomes das personagens e a informação na legenda dos mesmos, com o momento em que o espectador, mesmo sem conhecimentos de japonês, os consegue ouvir e identificar.

Pelo contrário, o RevAnime, opta por criar legendas mais longas e com mais informação e coloca o sujeito da frase no início, em consequência, o espectador lê o nome das personagens muito antes de os ouvir.

A forma fragmentada de apresentação do texto das legendas da Netflix, em pequenos excertos de curta duração e com grande intervalo entre si, exige maior esforço para acompanhar a informação. Por outro lado, a legenda do grupo de *fansub* facilita a compreensão do texto, apesar de o espectador ler os nomes das personagens muito antes de os ouvir. Porém, esta situação coloca poucos problemas devido à opacidade da língua de partida para a maioria dos espectadores portugueses. O tradutor tem maior liberdade relativamente à ordem em que apresenta a informação quando o público tem poucos ou nenhuns conhecimentos da língua que está a ouvir. Esta questão seria diferente no caso do inglês, pois a alteração da ordem da informação que é apresentada nas legendas não seria bem aceite pelos espectadores. Sendo uma língua com uma forte presença nas emissões portuguesas de televisão e na Internet e devido ao seu estatuto como língua franca internacional, o inglês é facilmente compreendido pelo público português. Deste modo, a incompatibilidade entre a ordem da informação que é dita e a informação que é lida em sincronia pelo espectador dificultaria o acompanhamento da peça.

## Exemplo 27

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
しょうどう 書道  さどう かどう 茶道 華道  おな などと同じ  く	Assim como a caligrafia, a <b>cerimónia do chá</b> ou a decoração floral,	<i>Assim como a caligrafia ou a decoração floral,</i>	<i>“Tal como a caligrafia, a <b>cerimónia de chá</b> ou a decoração floral, é uma forma de tornar</i>
じんせい 人生のひとときを	um momento da vida	<i>é a maneira de encontrar um momento na vida de cada um e transformá-lo</i>	
びてき 美的な  ひにちじょう 非日常の  じくうかん 時空間に  するための しゅだん 手段であり	forma de tornar (um momento da vida) em algo extraordinária mente belo fora do espaço e do tempo.		<i>“a vida de uma pessoa em algo extraordinário, que predurará para todo o sempre.</i>
けっ 決して  ていぞく 低俗なものではない	Não é, certamente, uma coisa vulgar.	<i>em algo fora do espaço e do tempo, sem torná-lo vulgar.</i>	<i>“Não é algo vulgar. (É parecido ao código de honra dos samurais,)</i>

No texto de partida são mencionadas três actividades típicas da cultura japonesa: a caligrafia, a cerimónia do chá e a decoração floral. Devido aos limites impostos pela velocidade de leitura, a Netflix opta por omitir <sup>さどう</sup>茶道 (cerimónia do chá), enquanto o

RevAnime não omite esta informação e aumenta a duração da legenda ao incluir mais

informação do texto de partida. Neste caso, a duração desta legenda não foi ditada por mudanças de plano, pois não existe nenhuma transição de plano entre esta legenda e a legenda seguinte. Ao prolongar a duração da legenda, seria possível incluir a informação omitida. Portanto, a duração da legenda da Netflix, e consequente omissão da referência cultural japonesa, foi opção do tradutor, o tradutor que traduziu para português ou o tradutor que traduziu a partir do japonês (no caso de mediação de outra língua na tradução para português europeu).

Contudo, noutros exemplos, o grupo de *fansub* também optou por omitir informação em situações em que a Netflix traduz toda a informação do texto de partida.

### Exemplo 28

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
はっさんか 初参加どう  いっきう しの一騎打  ち しかも どんぶりは すでに	É um contra um entre os participante s estreantes e as tigelas já	Agora presenciamos um um contra um entre dois novos participantes	Só restam dois participantes estreantes e a barreira das 27 tigelas já foi superada.
ぜんじんみとう 前人未到の  はい とつぱ 27杯を突破  しています	passaram um inédito de 27 tigelas.	e o número de tigelas superou o record anterior.	

Neste exemplo, a primeira diferença é a divisão de legendas: o RevAnime inclui a informação numa só legenda, enquanto a Netflix a divide em duas legendas. Em consequência, a legenda do RevAnime tem uma maior duração, porém, omite <sup>いっきう</sup>一騎打

ち (um contra um) devido a um limite de caracteres (a legenda apresenta 41 caracteres na primeira linha e 42 na segunda). A Netflix opta por duas legendas mais curtas mas inclui esta informação.

### Exemplo 29

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
こんなことし えど で江戸にい らんなくなっ たらどうすん のよ	Se fazes uma coisa destas e já não podemos estar em Edo, o que fazemos?	<b>Se fizeres uma coisa assim</b> e nos puserem fora de Edo, que vamos fazer?	E se nos expulsarem de Edo?
ヒマワリのお さむらい 侍 さん さが 探せなくな るでしょ も おっ	Não poderemos procurar o samurai dos girassóis. Sinceramente!	Então não seremos capazes de encontrar o samurai girassol.	Se isso acontecer, será impossível encontrar o samurai dos girassóis. Sinceramente!

Neste exemplo, a informação do texto de partida foi dividida por duas legendas nos dois meios. Excepcionalmente, há uma correspondência 1:1 entre as legendas da Netflix e do RevAnime. A principal diferença encontra-se no número de caracteres da primeira legenda, em que a Netflix, ao incluir toda a informação do texto de partida, apresenta uma legenda com 70 caracteres e o RevAnime apresenta uma legenda com 27 caracteres, onde inclui apenas informação essencial, omitindo a primeira oração “こんなことして” (“se fazes uma coisa destas”). Isto permite ao espectador um maior tempo de leitura. No entanto, na legenda seguinte verifica-se o inverso, há uma expansão da informação e o grupo de *fansub* mantém a exclamação “Sinceramente!”, o que, por um lado, permite um tempo de leitura inferior ao da legenda da Netflix e, por outro, apesar de a tradução para legendagem ser um meio escrito, não podemos esquecer que traduz texto oral que,

através das marcas de oralidade, os falantes podem revelar mais informação. Neste exemplo especificamente, o “Sinceramente!” de Fuu revela a sua irritação perante as acções de Mugen e a proximidade entre as duas personagens.

Em conclusão, dado os limites de velocidade de leitura e de número de caracteres por linha nas legendas, que também parecem vigorar na tradução do grupo de *fansub* RevAnime, ambos os meios foram obrigados a omitir informação. Contudo, a escolha da informação a omitir foi diferente em cada um, verificando-se irregularidades ao longo da tradução de ambos quanto à omissão e à preservação de informação supérflua. E embora o RevAnime apresente com frequência formulações frásicas que condensam mais a informação, na sua maioria através de paráfrases, por vezes, acrescenta informação ou recorre a formulações mais extensas, em situações em que a Netflix, para o mesmo excerto do texto de partida, apresenta uma tradução com um número inferior de caracteres.

### **3.4 Erros de tradução**

Ao longo da tradução da Netflix, verificaram-se alguns erros de tradução, nomeadamente incoerências relativamente ao uso de formas de tratamento e, ainda, casos em que o texto na língua de chegada não transmite o significado da língua de partida. Nos exemplos seguintes são apresentados os erros e as incoerências mais graves.

#### **3.4.1 Registo e formas de tratamento**

O registo utilizado pelos falantes de japonês depende do contexto social. Na interacção entre dois falantes, a relação entre estes, de maior ou menor proximidade, ou de hierarquia, é revelada pelo registo que utilizam. Em casos de maior proximidade e



existindo uma relação de hierarquia, em que uma personagem superior na hierarquia se dirige a um inferior, recorre-se a um registo informal, em que os verbos e pronomes são flexionados na segunda pessoa do singular. Por outro lado, em casos de menor proximidade entre dois falantes ou existindo uma relação de hierarquia em que uma personagem inferior se dirige a um superior, o registo utilizado é o formal, marcado pela flexão dos verbos e dos pronomes na terceira pessoa do singular.

### Exemplo 30

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
- なに？ - おい <sup>きさま</sup> 貴様 なん 何のつもり だ？	- O quê? - O que queres dizer?	O quê? O que <b>quer</b> dizer?	- O quê? - O que queres dizer com isso?
じゃまだ 邪魔立てする とただじゃお かんぞ	Se interferires, não sairás ileso.	Se <b>interferes</b> , não sairás ileso.	Se interferires, não sairás ileso.

Neste exemplo, dois polícias procuram o estrangeiro Jouji, após este ter sido avistado por testemunhas. Num contexto de política isolacionista no Japão na Era Edo ou Tokugawa (entre 1603 e 1867), período da acção da série Samurai Champloo, exceptuando casos específicos, cidadãos de outros países não tinham o direito de estar no país. Os dois polícias entram no restaurante em que os protagonistas e Jouji se encontram e dirigem-se aos presentes de forma arrogante, anunciando que aqueles que ajudarem Jouji a esconder-se também serão incriminados. A esta informação Mugen responde de forma provocadora, o que origina os enunciados deste exemplo por parte dos polícias. A atitude arrogante dos polícias é evidente no original japonês. Um dos

polícias usa o pronome pessoal 貴様<sup>きさま</sup> (*kisama*), um pronome derogatório (*Jisho Japanese-English Dictionary*, s.d.), para se dirigir a Mugen na primeira legenda do exemplo acima.

Incoerentemente, o tradutor da Netflix, recorre a um registo formal na primeira legenda e a um registo informal na legenda seguinte. Além disso, cada uma das frases da primeira legenda é dita por falantes diferentes, porém, são apresentadas como se fossem proferidas pelo mesmo falante. O RevAnime, nesta situação, recorre apenas ao registo informal e, na primeira legenda, atribui cada frase a um falante diferente, tal como ocorre no texto original.

Como referido, o registo utilizado pelos falantes depende do contexto social. A solução apresentada nas legendas do serviço de *streaming* é incoerente. A legenda em que o registo formal é utilizado coincide com a enunciação do pronome depreciativo 貴様<sup>きさま</sup> (*kisama*) no texto de partida e, portanto, não transmite o registo do texto original. Acrescenta-se ainda que na situação social apresentada nesta cena, em que uma figura de autoridade é provocada por um cidadão comum, espera-se que, em resposta, esta figura de autoridade empregue um registo informal, de forma a evidenciar a hierarquia social e afirmar-se como superior.

### Exemplo 31

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ま くだ お待ち下さ い！	<b>Espere,</b> por favor!	Por favor, <b>espera!</b>	<b>Espere,</b> por favor!

### Exemplo 32

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
そうとくさが 総督探し でしたがよ	Governador- geral, estávamos à sua procura.	Governador geral, estávamos à <b>sua</b> procura. Vamos embora.	Procurámo-lo por todo o lado.
さあ、行き ましょう	Vá, vamos.		Está na hora de ir embora.

Os enunciados destes dois exemplos são proferidos pela mesma personagem, que, em momentos diferentes, se dirige a Jouji, como seu subordinado pois, no final do episódio, é revelado que Jouji é o Governador-Geral da Companhia das Índias holandesa.

Tal como no exemplo anterior, a tradução da Netflix apresenta incoerências, utiliza, em primeiro lugar o registo informal e, depois, o registo formal. Por outro lado, o RevAnime mantém o registo formal, respeitando o registo utilizado na língua japonesa e a norma utilizada pelos falantes portugueses.

Tratando-se de uma relação de hierarquia, como referido anteriormente, a forma de tratamento utilizada, por norma, é formal. A formalidade no discurso desta personagem quando se dirige a Jouji, seu superior hierárquico, também é visível no texto japonês (ainda que, excepcionalmente seja apresentado em legendas, uma vez que esta personagem fala em holandês). Na primeira legenda, ao dirigir-se a Jouji, usa o prefixo お (o-) antes do substantivo 待ち<sup>ま</sup> (*machi* – espera), que marca um discurso humilde e exprime respeito pela pessoa a quem se dirige, cujo estatuto mais elevado é revelado pela formalidade do discurso. Deste modo, o uso do registo informal na primeira

legenda por parte da Netflix não só é incoerente como não respeita a norma quer da língua de chegada quer da língua de partida.

O motivo subjacente a esta incoerência poderá decorrer de uma eventual tradução indirecta para português europeu por mediação do inglês. O pronome pessoal *you* não transmite informação relativamente ao registo, sendo, portanto ambíguo quanto à formalidade ou informalidade da interacção social. Em português, a decisão pelo uso do registo formal ou informal exige atenção ao contexto social em que o pronome *you* ocorre. No caso da tradução da Netflix faltou essa atenção na escolha do registo e na sua utilização de forma coerente. Além disso, importa chamar a atenção ao hífen em falta em “Governador geral” na tradução do serviço de *streaming*.

### 3.4.2 Escolha lexical

Na tradução da Netflix foram encontrados alguns erros de tradução, em que a solução apresentada não é compatível com a situação apresentada na cena em questão ou não transmite o sentido do texto de partida e nem pode ser considerada uma solução de filtragem cultural, pois não se enquadra no âmbito de referências culturais.

#### Exemplo 33

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
はら こんだけ腹へ ま ってんだ負け やしねえよ	Com a fome que temos, não perderemos.	Se temos de pagar tanto, não perderemos.	<b>Com a fome que temos,</b> será impossível perdermos.

Este exemplo ocorre no início do episódio, no seguimento da entrega forçada das espadas de Jin para os três protagonistas participarem na competição de comida. Esta

fala pertence a Mugen, que tenta tranquilizar Jin, assegurando que irão ganhar e recuperar as espadas. Um tema recorrente na série é o facto de Fuu, Mugen e Jin não terem dinheiro e, em consequência, estarem constantemente a passar fome. É por este motivo que entregam os seus bens mais valiosos para pagar a inscrição e entrar na competição que têm a certeza de ganhar.

Embora a tradução da Netflix seja compatível com o contexto, tendo em conta que as espadas são muito importantes para um samurai, não corresponde ao que foi dito por

Mugen. Este erro de tradução poderá ter sido originado pela confusão entre 腹 (<sup>はら</sup>hara –

literalmente, estômago) de 腹が減る (<sup>はら</sup> <sup>へ</sup>hara ga heru – ter fome) com o verbo 払う (<sup>はら</sup>harau – pagar), duas palavras semelhantes na oralidade que têm dois significados diferentes.

### Exemplo 34

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
なん 何だ ありや  つぎ だ もの 次の出し物  かい？	O que é isto? A  próxima  <b>actuação?</b>	O que é isto? A seguinte <b>partida</b> ?	Que é isto? É o <b>acto</b> seguinte?

Neste exemplo, quando são perseguidos pelos polícias num teatro, Mugen, Jin, Fuu e Jouji acabam por entrar em palco a meio de uma peça, o que causa a admiração do público. Um dos espectadores pergunta se é a actuação seguinte. O tradutor da Netflix, nesta situação, opta pela palavra “partida” e o RevAnime opta por “acto”.

Começando pela opção do grupo de *fansub*, esta poderá ter resultado da tradução do inglês *act*, que, neste contexto, tanto pode referir-se às partes que dividem uma peça de teatro, como a uma actuação na sua totalidade. No entanto, a opção por “acto” é compatível com o contexto e economiza caracteres. Por outro lado, a opção do tradutor da Netflix por “partida”, coloca algumas questões. Em primeiro lugar, não é compatível com o contexto. Um dos sentidos desta palavra está relacionado com jogos de competição desportiva (*Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa* 2003-2019). Em segundo lugar, perante a hipótese de a tradução da Netflix resultar da adaptação de uma versão em português do Brasil, foram consultados os dicionários Michaelis (*Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa* 2015-2019) e Aulete Digital (*Dicionário Aulete Digital* 2007-2019), porém verificou-se que o sentido é o mesmo que em português europeu.

Finalmente, descartando a possibilidade de interferência da variedade brasileira da língua portuguesa, colocou-se ainda a hipótese de o tradutor do original em japonês ter

elaborado o seu texto sem acesso ao vídeo e de o termo em japonês, <sup>だ</sup>出し物 <sup>もの</sup>

(*dashimono*) poder ser ambíguo, podendo aplicar-se tanto ao acto de uma peça como a um jogo de competição desportiva. Contudo, o dicionário de japonês – inglês Jisho

(*Jisho Japanese-English Dictionary*, s.d.) apresenta as seguintes duas definições para <sup>だ</sup>出し物 <sup>もの</sup>

<sup>もの</sup>し物 (*dashimono*):

1. program (e.g. theatre, theater); programme
2. (theatrical) piece; number; performance; feature

Ambas as definições dizem respeito a actuações e poderão estar associadas ao teatro. A falta de relação deste termo com jogos desportivos, obriga-nos a questionar as competências linguísticas do tradutor e, mais uma vez, o controlo de qualidade da Netflix.

### 3.4.3 Dêicticos

#### Exemplo 35 a.

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
ごう あれが 1 号 であっちが 2 ごう 号だ	<b>Aquele</b> é o número um e <b>ali</b> está o número dois.	<b>Esse</b> é o número um e <b>esse</b> o número dois.	<b>Aquele</b> ali é o número um e <b>o outro</b> é o número dois.

Os quatro protagonistas deste episódio encontram-se perante *Kaminarimon*, o “portão do trovão”, mencionado anteriormente a propósito do exemplo 11. De cada lado deste portão, há duas estátuas que representam duas divindades japonesas, no lado esquerdo está o deus do vento, Fujin, e, no lado direito, o deus do relâmpago, Raijin. No seguimento do erro de Jouji, que pensa que o local está relacionado com *Kaminari man* (homem do trovão), Mugen, que também desconhece o local, aponta para a estátua à sua direita, chamando-lhe homem do trovão número um e, de seguida, para a estátua à sua esquerda, chamando-lhe homem do trovão número dois. Como é possível verificar, Mugen (ao centro na figura 12, a apontar para a direita) refere-se a coisas que estão distantes dele e das personagens destinatárias da mensagem.

Exemplo 35 b.



Figura 12. Imagem retirada do episódio 6 da série Samurai Champloo.

A tradução da Netflix apresenta, nesta situação, o dêictico “esse” como pronome demonstrativo para cada uma das estátuas, utilizado em português europeu para se referir a uma coisa distante do falante, mas próxima do destinatário. A hipótese de se tratar de interferência do português do Brasil foi descartada com a consulta do dicionário Aulete Digital. No verbete “esse” enquanto pronome determinante, é apresentada a seguinte definição: “Indica pessoa ou coisa próxima do ouvinte ou com ele relacionada.” (*Dicionário Aulete Digital* 2007-2019) Além disso, o *Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* (2015) indica que em português do Brasil, os pronomes “esse” e “este” são frequentemente trocados tanto na oralidade como na escrita. Porém, neste caso, trocou-se o pronome “aquele” por “este”. Portanto, o uso incorrecto da dêixis parece resultar da tradução do pronome demonstrativo inglês *that*, revelador de distância relativamente ao falante mas ambíguo quanto à posição daquilo de que se fala em relação ao destinatário. Perante esta situação, coloca-se a possibilidade de a tradução ter sido feita sem acesso ao vídeo, que seria a única forma de clarificar a ambiguidade.



### 3.4.4 Ordem de palavras

#### Exemplo 36

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
タダのごはんはいくらでもはい入るの	A comida grátis cabe sempre.	<b>Sempre há sítio</b> para a comida grátis.	<b>Há sempre espaço</b> para comida grátis.

Na cena a que pertence este enunciado de Fuu, os três protagonistas e Jouji estão num restaurante e Fuu, após ter comido várias tigelas de enguias com arroz na competição, continua a comer para espanto de Mugen, que comenta a quantidade de comida que ela consegue comer. O enunciado deste exemplo é a resposta de Fuu ao seu comentário.

A formulação frásica na legenda da Netflix é pouco natural, em primeiro lugar pelo recurso a “sítio”, aqui utilizado para designar espaço livre no estômago. Este termo é normalmente utilizado para designar um determinado ponto ou local de um espaço físico ou geográfico (*Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa* 2003-2009; e *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* 2008-2019). Além disso, importa comentar a ordem das palavras, mais precisamente a posição do advérbio “sempre” neste exemplo. Quando posicionado antes do verbo, o sentido habitual para denotar “todas as vezes”, altera-se para “afinal” ou “efectivamente” (Leite 2008). Este uso é frequente em português europeu, como se verifica em enunciados como, por exemplo, “Sempre vais ao cinema?”. A mudança da posição do advérbio para pós-verbal, “Vais sempre ao cinema?” altera o significado, que passa a corresponder a “todas as vezes”.

Em consequência, a tradução apresentada pelo serviço de *streaming* não transmite nem a forma nem a mensagem do texto original e demonstra fraco domínio linguístico da língua de chegada. Este exemplo reforça a probabilidade de o episódio ter sido disponibilizado na plataforma sem ter passado pela fase de revisão.

### 3.4.5 Outros erros de tradução

#### Exemplo 37

Japonês	Tradução literal	Netflix	RevAnime
なんばんじん 南蛮人  とそれを かくまう ふとど 不届き  やから な輩	O ocidental e os insolentes que o refugiam.	Ocidental é aqueles insolentes que o refugiam.	Cá está o ocidental e os seus amigos insolentes!  Entreguem-se sem resistência!
おとなし なわ く縄に つけ！	Entreguem-se obedientemente!	Deixem que vos prenda.	

Nesta cena, um dos polícias encontra Jouji e os três protagonistas. Este refere-se a Jouji como “ocidental” de forma depreciativa e a Fuu, Mugen e Jin como insolentes por o ajudarem.

Na legenda da Netflix encontram-se dois erros, falta o artigo determinante definido masculino singular, que deveria preceder o substantivo “ocidental” e foi adicionado um acento agudo à conjunção copulativa “e”, convertendo-a na conjugação do verbo “ser” na terceira pessoa do singular no presente do indicativo, “é”.

Este tipo de erros tende a ocorrer quando o prazo de entrega do trabalho é curto e, em consequência, não há tempo para uma revisão cuidada por parte do tradutor. No entanto, antes de ser disponibilizado aos espectadores, erros como este deveriam ser detectados no controlo de qualidade do serviço de *streaming* (ao qual dedicamos parte da secção 1.2.9, relativa a *streaming*, do capítulo 1 deste trabalho).

Chamamos a atenção também para a segunda legenda da Netflix deste exemplo. Apesar de não apresentar nenhum erro gramatical, questiona-se a sua adequação relativamente à situação social apresentada no texto original. O enunciado é proferido por uma figura de autoridade que exige uma acção aos seus interlocutores. Porém, a formulação apresentada na Netflix está mais próxima de um pedido do que de uma ordem. Portanto, dá-se uma mudança ilocutória, devido à alteração do acto de fala. Esta opção de tradução não respeita o intuito do enunciado original e não tem correspondência na cultura de chegada, porque, numa situação semelhante, espera-se que uma figura de autoridade profira uma ordem, em vez de um pedido.

### **3.5 Conclusão**

Neste capítulo identificámos as principais características da tradução para legendagem do serviço de *streaming* Netflix e a tradução para legendagem do grupo de *fansub* RevAnime, no que diz respeito a referências culturais, trocadilhos e às principais normas e regras de tradução para legendagem. Foram identificados vários erros na tradução apresentada na Netflix, aos quais se dedicou uma secção deste capítulo, onde foram apresentados alguns exemplos.

Em suma, a tradução para legendagem da Netflix apresenta, maioritariamente, uma tradução literal. De modo geral, as referências culturais da cultura de partida são

apresentadas através do empréstimo dos termos, sem dar ao espectador qualquer informação ou explicação sobre o que designam. Já no caso dos trocadilhos, estes são omitidos, como no exemplo de *wabisabi* por *wasabi* (exemplo 12), ou apresentados de uma forma impossível de decifrar, como no exemplo de *Kaminarimon* por *Kaminari man* (exemplo 11). Acresce que, nestes casos, a imagem fornece pouco ou nenhum apoio à clarificação do sentido, o que leva à incompreensibilidade das referências e dos trocadilhos. No entanto, a tradução literal nos exemplos 4 e 5 e a explicitação no exemplo 9, em complemento com a imagem, fornecem ao espectador conhecimentos da cultura japonesa. Acresce que estas são situações em que o RevAnime, contrariamente às expectativas, não fornece estes mesmos conhecimentos, ao apagar a metáfora no exemplo 4, traduz em explicitação no exemplo seguinte e aplica um filtro cultural no exemplo 9. Numa primeira abordagem, a opção por uma tradução literal por parte da Netflix poderia ser vista como uma influência do *fansubbing*, revelando a adequação apreciada pelos fãs de *anime*. Nestes termos, o tradutor estaria consciente das expectativas do público-alvo, consumidores assíduos de *anime*, com alguns conhecimentos da cultura japonesa. No entanto, a maioria das referências culturais e das referências subjacentes aos trocadilhos não pertence ao leque de conhecimentos que se espera deste público nem é explicada ao espectador. Em consequência, a tradução da Netflix é quase tão opaca quanto a língua original do episódio.

Contrariamente às expectativas, a Netflix apresenta desvios significativos à prática de tradução profissional para legendagem, em aspectos como os tempos verbais utilizados, repetições, interjeições, cuja tradução é contrária ao que é ensinado aos tradutores para legendagem durante a sua formação. Apresenta também formulações pouco naturais na língua de chegada, que não poderão ser justificadas como uma opção por uma tradução literal (como o caso do exemplo 36), e apresenta ainda erros de tradução, em que a

mensagem da tradução é diferente da mensagem transmitida no texto de partida, bem como incoerências relativamente à utilização do registo.

Todos estes problemas levam-nos a pôr em causa vários aspectos relativamente ao tradutor e às condições em que trabalhou, bem como ao controlo de qualidade da Netflix. Perante esta tradução, coloca-se a possibilidade de o tradutor ter trabalhado a partir de um *template* de outra língua, possivelmente o inglês, sem conhecimentos nem da língua nem da cultura japonesas e com um prazo de entrega muito curto. Além disso, os desvios à prática profissional de tradução para legendagem obrigam-nos a questionar a sua formação e, perante os problemas nos exemplos 34 e 36, a questionar também as suas competências linguísticas. O que finalmente nos leva a colocar a hipótese de o episódio não ter passado pela fase de revisão antes de ter sido disponibilizado na plataforma, acessível a todos os assinantes do serviço.

O grupo de *fansub* RevAnime, por outro lado, apresenta, na sua tradução, um discurso natural na língua de chegada. Lida com as referências culturais de duas formas distintas: sem recorrer ao empréstimo dos termos, explicita-os através de paráfrase nas legendas, que nunca ultrapassam as duas linhas, ou, quando o termo é muito específico da cultura de partida, como os exemplos 10 e 11, e a explicitação não é possível na legenda em rodapé, recorre a uma nota de tradutor no topo do ecrã, uma vez que não está limitado às duas linhas da legenda no rodapé do ecrã, como no caso da legendagem profissional. Importa salientar que as notas são sucintas, transmitindo apenas o essencial à compreensão da referência cultural, parecendo haver uma preocupação em minimizar a interferência da nota no topo do ecrã na fruição do episódio. Além disso, os trocadilhos são preservados e explicados.

A opção por um discurso mais natural na língua de chegada e que, em muitos casos, se afastava da literalidade, como nos exemplos 4 e 5, foi contrária às expectativas

relativamente ao *fansub*. Uma tradução semelhante à que é apresentada na Netflix é o que esperávamos do grupo de *fansub* e um recurso mais frequente a notas de tradutor. Além disso, o grupo respeitou as normas de tradução profissional relativas à omissão de repetições, de interjeições e recorreu regularmente a tempos verbais simples, em detrimento dos tempos verbais compostos comuns na oralidade, elevando, desta forma, o registo. Apesar da aceitabilidade presente no discurso (exceptuando um caso, o exemplo 9), o RevAnime manifesta uma preocupação, comum aos grupos de *fansub*, de dar a conhecer a cultura japonesa aos seus espectadores, não só através da preservação dos elementos culturais, como através da sua explicação.

Finalmente, contrariamente às expectativas em relação aos dois meios, de modo geral, a tradução apresentada pela Netflix revelou uma opção pela adequação, recorrendo a traduções literais, sem a explicação de referências culturais e trocadilhos e, por outro lado, o RevAnime apresenta uma tradução ao nível da aceitabilidade, tendo optado, várias vezes por parafrasear o texto, formulando-o de forma mais natural na língua de chegada. Além disso, os problemas encontrados na tradução da Netflix poderão desvirtuar a peça, uma vez que a falta de compreensão das referências culturais pode afastar os espectadores desta série e, igualmente, do *anime*.

## Conclusão

No âmbito da tradução audiovisual, a tradução para legendagem distingue-se por acrescentar o meio escrito a um texto de partida que recorre aos meios auditivos e visuais, o que coloca desafios ao tradutor. Este tem de ter em conta quatro tipos de sinais comunicativos diferentes e os limites impostos por: tempo de exposição da legenda, limite de duas linhas por legenda, limite de caracteres por linha, sincronia da legenda com o texto de partida e, ainda, limite de velocidade de leitura das legendas. Em virtude destas limitações, a estratégia de tradução a que se recorre com mais frequência é a omissão, especialmente de marcas de oralidade e de informação supérflua e redundante, *i.e.* , de pouca importância para o acompanhamento do enredo, com o intuito de conseguir uma tradução que dê tempo ao espectador para ler e compreender a legenda rapidamente, libertando a sua atenção para a totalidade do ecrã e para a melhor fruição da peça. Estas são as exigências da tradução para legendagem profissional, verificadas também nos parâmetros publicados pelo serviço de *streaming* Netflix.

Por sua vez, ao *fansubbing*, geralmente tradução para legendagem amadora, têm sido apontadas características muito distintas: legendas com um número de linhas que pode chegar até quatro por legenda, pouca preocupação relativamente a limites de número de caracteres por linha e velocidade de leitura, recurso a diferentes cores para representar diferentes falantes e uma tradução essencialmente orientada para o texto de partida que, ao contrário da tradução para legendagem profissional, pretende fornecer ao espectador informação complementar sobre a cultura e o texto de partida, recorrendo inclusivamente a notas de tradutor no topo do ecrã para explicar referências culturais.

O episódio seleccionado como objecto deste estudo de caso revelou-se bastante rico em trocadilhos e referências culturais que não são do conhecimento do público português. A

análise dos textos de chegada, contudo, revelou resultados que contrariaram as expectativas relativas à tradução da Netflix e do grupo de *fansub* RevAnime.

A Netflix, de modo geral, apresenta uma tradução literal. No respeitante às referências culturais, o tradutor fez o empréstimo destes sem os explicar. Em relação aos trocadilhos, um foi preservado, mas sem explicação é incompreensível, e o outro foi apagado, tornando a subsequente interacção entre duas personagens aparentemente despropositada. Perante estas opções, foi colocada a possibilidade de o tradutor estar ciente das expectativas de um fã de *anime* que, de facto, espera traduções próximas ao texto original em japonês. Contudo, não se considerou plausível que as referências culturais tanto expressamente apresentadas como as subjacentes aos trocadilhos pertencessem ao conhecimento expectável de um espectador assíduo de *anime*. Além disso, a tradução da Netflix apresenta vários problemas: erros de dactilografia, preservação de marcas de oralidade, principalmente repetições, cuja omissão é expressamente exigida nos parâmetros disponibilizados no sítio *web* do serviço de *streaming* e, mais grave, incoerências e erros de tradução.

Sem o acesso a um *template* a partir do qual a tradução para português terá provavelmente sido elaborada, fomos obrigados a especular e a formular hipoteticamente razões para estes problemas. Devido à pouca naturalidade da tradução na língua de chegada, uma das hipóteses que se colocou foi a de a tradução para português europeu da Netflix resultar da adaptação de uma tradução em português do Brasil, porém, a pesquisa em dicionários específicos desta variedade do português, descartou esta hipótese. O uso incorrecto do dêictico e as incoerências quanto ao registo e formas de tratamento leva-nos a supor que a tradução terá sido mediada pela língua inglesa e/ou o tradutor não terá tido acesso ao vídeo e/ou poderá ter trabalhado com um prazo curto. A preservação das marcas de oralidade, nomeadamente, partículas



expletivas sem valor semântico, leva-nos a questionar a sua formação em tradução para legendagem e alguns erros de tradução põem em causa o seu domínio do português europeu. Finalmente, estes problemas, principalmente os que contrariam os parâmetros definidos pela Netflix, deveriam ter sido detectados numa revisão do controlo de qualidade do serviço antes de o episódio ser disponibilizado na plataforma. O facto de este ser o produto final apresentado aos assinantes do serviço, leva-nos a questionar a eficácia do controlo de qualidade da Netflix.

A tradução do grupo de *fansub* RevAnime aproxima-se mais do esperado de uma tradução para legendagem profissional. O grupo nunca excedeu as duas linhas por legenda e parece haver uma preocupação com a velocidade de leitura, uma vez que apresenta legendas com formulações mais condensadas, porém, sem omitir informação essencial e preservando referências culturais. Estas são traduzidas em expansão na legenda, clarificando o seu significado, ou são preservadas na forma de empréstimo e explicadas numa nota de tradutor no topo de ecrã, cujo tempo de exposição coincide com o tempo de exposição da legenda que inclui a referência cultural. Os trocadilhos também são preservados e explicados em nota de tradutor. O RevAnime, em toda a peça, apresenta apenas três notas de tradutor sucintas, que causam pouca interferência na leitura e compreensão do texto da legenda. Importa acrescentar que as marcas de oralidade foram, de forma geral, omitidas. A tradução mantém alguns bordões linguísticos como “bem”; contudo, partículas expletivas como “(que) é que” e interjeições como “Oh!” e “Ei!”, frequentes na tradução da Netflix, não foram incluídas na tradução do grupo de *fansub*, contrariando as expectativas e a prática comum dos grupos de tradução para legendagem amadores.

Por fim, o espectador que assiste ao episódio com a tradução do RevAnime segue com facilidade o enredo e fica a conhecer melhor a cultura japonesa, a partir das referências

culturais e dos trocadilhos presentes na peça, que são explicados. Pelo contrário, o espectador que assiste ao episódio com a tradução para legendagem da Netflix não compreenderá referências culturais nem trocadilhos, que, passando despercebidos, não têm qualquer efeito. Esta questão acrescida aos erros de tradução tem um impacto negativo na fruição da peça e afastam o espectador, possivelmente, não só do episódio como de toda a série e talvez até do *anime*.

Importa, contudo, frisar que o âmbito deste estudo não permite concluir se as características identificadas na tradução da Netflix se aplica a todo o *anime* em *streaming* e se as características identificadas na tradução do grupo de *fansub* RevAnime são comuns à prática de *fansub* em Portugal. Só uma análise que abranja um leque mais variado de traduções tanto em *streaming* como em *fansubbing* permitiria identificar se este estudo de caso é a regra ou a exceção. Desta forma, esperamos ter deixado um pequeno contributo a uma área da tradução ainda pouco explorada, a tradução para legendagem em português europeu em *streaming* e *fansubbing* e, desejavelmente, incentivar estudos mais aprofundados sobre estes dois meios em Portugal.

## Bibliografia

- Anime News Network. s.d. “Samurai Champloo (TV).” Acedido em 02 de Novembro de 2018. <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=2636>.
- Bond, Paul. 2018. “Netflix Adds 7.4M Subscribers in First Quarter, Beating Expectations.” *The Hollywood Reporter*, 16 de Abril de 2018. Acedido em 13 de Julho de 2018. <https://www.hollywoodreporter.com/news/netflix-adds-74m-subscribers-first-quarter-beating-expectations-1103153>.
- Brito, Ana Maria. 2003. “Subordinação adverbial.” In *Gramática da Língua Portuguesa*, ed. Maria Helena Mira Mateus, Ana Maria Brito, Inês Duarte, Isabel Hub Faria, Sónia Frota, Gabriela Matos, Fátima Oliveira, Marina Vigário, Alina Villalva, 706 -07. Lisboa: Editorial Caminho.
- Chesterman, Andrew. 1997/2016. *Memes of Translation – The Spread of Ideas in Translation Theory*, Amesterdão: John Benjamins.
- Chesterman, Andrew. 2005. “Problems with strategies.” In *New trends in Translation Studies: in honour of Kinga Klaudy*, ed. Kinga Klaudy, Krisztina Károly e Ágota Fóris, 17-28. Budapeste: Akadémiai Kiadó.
- Crow Fansub. s.d. “Equipa.” Acedido em 11 de Julho de 2018. <https://crowfansub.wordpress.com/equipa>.
- Díaz Cintas, Jorge. 2001. *La Traducción Audiovisual – El Subtitulado*. Salamanca: Ediciones Almar.
- Díaz Cintas, Jorge. 2003. *Teoría y práctica de la subtitulación Inglés-Español*. Barcelona: Ariel Cines.
- Díaz Cintas, Jorge e Pablo Muñoz Sánchez. 2006. “Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment.” *The Journal of Specialised Translation*, 6: 37-52. [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_diaz\\_munoz.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.php).

- Dicionário Aulete Digital*. 2007-2019. s.v. “esse.” Lexicon Editora Digital. Acedido em 30 de Julho de 2019, <http://www.aulete.com.br/esse>.
- Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. 2003-2019. s.v. “partida.” Porto: Porto Editora. Acedido em 15 de Julho de 2019. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/partida>.
- Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. 2003-2019. s.v. “sítio.” Porto: Porto Editora. Acedido em 15 de Julho de 2019, <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/sítio>.
- Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*. 2003-2019. s.v. “streaming.” Porto: Porto Editora. Acedido em 13 de Julho de 2019, <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/streaming>.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. 2008-2019. s.v. “sítio.” Acedido em 15 de Julho de 2019, <https://dicionario.priberam.org/sítio>.
- EAGLES – Expert Advisory Group on Language Engineering Standards*. 1996. Acedido em 19 de Outubro de 2018. <http://www.ilc.cnr.it/EAGLES96/browse.html#wg1>.
- Encyclopaedia Britannica*. s.d. s.v. “Tokugawa Period.” Modificado pela última vez em 05 de Junho de 2018. Acedido em 03 de Novembro de 2018, <https://www.britannica.com/event/Tokugawa-period>.
- Fate4Anime Fansub PT-PT. s.d. “Recrutamento.” Acedido em 11 de Julho de 2018. <https://fate4anime.com/recrutamento>.
- Gambier, Yves. 2006. “Multimodality and Audiovisual Translation.” *MuTra: Audiovisual Translation Scenarios*, 91-98. Copenhagen: MuTra Conference Proceedings.

[http://www.euroconferences.info/proceedings/2006\\_Proceedings/2006\\_Gambier\\_Yves.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf).

García, Eva María Martínez. 2010. “Los Fansubs: El Caso de Traducciones (no tan) Amateur.” *Tonos Digital - Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 20. [http://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/monotonos-los\\_fansubs.htm](http://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/monotonos-los_fansubs.htm).

Gottlieb, Henrik. 1997. “Subtitling.” In *Encyclopedia of Translation Studies*, 244-248. Londres: Routledge.

Griffiths, James. 2019. “Japan wants you to say its leader's name correctly: Abe Shinzo.” *CNN*, 22 de Maio de 2019. Acedido em 16 de Julho de 2019. <https://edition.cnn.com/2019/05/21/asia/japan-name-abe-shinzo-intl/index.html>.

Houaiss, Antônio e Mauro de Salles Villar. 2015. s.v. “esse.” In *Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. 1.<sup>a</sup> ed. 6 vols. Lisboa: Círculo de Leitores.

Ivarsson, Jan e Mary Carroll. 1998. *Code of Good Subtitling Practice*. Berlim: European Association for Studies in Screen Translation.

*Jisho Japanese-English Dictionary*. s.d. s.v. “anago.” Acedido em 03 de Junho de 2019. <https://jisho.org/search/anago>.

*Jisho Japanese-English Dictionary*. s.d. s.v. “donburi.” Acedido em 03 de Junho de 2019. <https://jisho.org/search/donburi>.

*Jisho Japanese-English Dictionary*. s.d. s.v. “dashimono.” Acedido em 15 de Julho de 2019. <https://jisho.org/search/dashimono>.

*Jisho Japanese-English Dictionary*. s.d. s.v. “kisama.” Acedido em 11 de Julho de 2019. <https://jisho.org/search/kisama>.

*Jisho Japanese-English Dictionary*. s.d. s.v. “oshou.” Acedido em 03 de Junho de 2019. <https://jisho.org/search/oshou>.

*Jisho Japanese-English Dictionary*. s.d. s.v. “Yamato Nadeshiko.” Acedido em 03 de Junho de 2019. <https://jisho.org/word/51868dfbd5dda7b2c6007e0e>.

Kothari, Brij e Tathagata Bandyopadhyay. “Same Language Subtitling of Bollywood Film Songs on TV: Effects on Literacy.” *Information Technologies & International Development* 10, 4 (Winter): 31-47.  
<http://itidjournal.org/index.php/itid/issue/archive>.

Laviosa, Sara. 2010. “Corpora.” In *Handbook of Translation Studies*, ed. Yves Gambier, vol. 1: 80-86. Amesterdão: John Benjamins.

Leite, Sara. 2008. “O valor de *sempre* em «Sempre vamos ao cinema?».” *Ciberdúvidas da Língua Portuguesa*, 31 de Março de 2008. Acedido em 15 de Julho de 2019.  
<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-valor-de-sempre-em-sempre-vamos-ao-cinema/23248>.

*Lexico*. 2019. s.v. “Salaryman.” Oxford University Press. Acedido em 27 de Agosto de 2019. <https://www.lexico.com/en/definition/salaryman>.

McEnery, Tony, Richard Xiao e Yukio Tono. 2006. *Corpus-Based Language Studies – An Advanced Resource Book*. Londres: Routledge.

*Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. 2015-2019. s.v. “partida.” Editora Melhoramentos. Acedido em 15 de Julho de 2019.  
<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/partida>.

*Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. 2015-2019. Editora Melhoramentos. <https://michaelis.uol.com.br>.

- Molina, Lucía e Amparo Hurtado Albir. 2002. “Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach.” *Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal* 47, n.º4: 498-512. <http://id.erudit.org/iderudit/008033ar>.
- Mundo do Shoujo. s.d. “Recrutamento.” Acedido em 11 de Julho de 2018. <https://mundodoshoujo.fansubs.pt/recrutamento>.
- My Anime List. s.d. “Samurai Champloo.” Acedido em 02 de Novembro de 2018. [https://myanimelist.net/anime/205/Samurai\\_Champloo?q=samurai%20champlFoo](https://myanimelist.net/anime/205/Samurai_Champloo?q=samurai%20champlFoo).
- Netflix. 2018. “Portuguese Timed Text Style Guide.” Partner Help Center. Modificado pela última vez em 04 de Junho de 2018. Acedido em 13 de Julho de 2018. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/216787938-Portuguese-Timed-Text-Style-Guide>.
- Netflix. 2018. “Timed Text Style Guide: General Requirements.” Partner Help Center. Modificado pela última vez em 09 de Março de 2018. Acedido em 13 de Julho de 2018. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617>.
- Neves, Josélia. 2007. *Vozes que se vêem – Guia de Legendagem para Surdos*, Leiria: Instituto Politécnico de Leiria e Universidade de Aveiro.
- New World Encyclopedia*. s.d. s.v. “Samurai.” MediaWiki. Acedido em 02 de Novembro de 2018. [http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Samurai#Tokugawa\\_Shogunate](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Samurai#Tokugawa_Shogunate).
- Nobleharbor. s.d. “What is Wabi-Sabi.” Acedido em 04 de Junho de 2019. <https://nobleharbor.com/tea/chado/WhatIsWabi-Sabi.htm>.
- Nowak, Peter. 2010. “Netflix launches Canadian movie service.” *CBC News*, 22 de Setembro de 2010. Acedido em 13 de Julho de 2018. <http://www.cbc.ca/news/technology/netflix-launches-canadian-movie-service-1.872505>.

- Olohan, Maeve. 2004. *Introducing Corpora in Translation Studies*. Londres: Routledge.
- Planime Fansub. s.d. “Sobre nós.” Acedido em 04 de Julho de 2018.  
<https://planime.fansub.pt/sobre-nos>.
- Planime Fansub. s.d. “FAQ.” Acedido em 11 de Julho de 2018.  
<https://planime.fansub.pt/faq>.
- Pym, Anthony. 2006. *Translation Solutions for Many Languages – Histories of a Flawed Dream*. Londres: Bloomsbury.
- RevAniDB. s.d. “Fansubs.” Acedido em 10 de Julho de 2018.  
<https://db.revanime.net/fansubs.php>.
- RevAniDB. 2016. “Samurai Champloo.” 20 de Agosto de 2016. Acedido em 02 de Novembro de 2018. <https://db.revanime.net/details.php?id=1295>.
- Ribeiro, José Rafael da Encarnação Marques. 2010. “Relatório do estágio decorrido na Sintagma traduções, Lda.” Relatório de estágio de Mestrado em Tradução, Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa.
- Rosa, Alexandra Assis. 2009. “‘Ay, there's the rub': Algumas Questões em Tradução Audiovisual.” “*So long lives this, and this gives life to thee.*” *Homenagem a Maria Helena de Paiva Correia*, ed. Alcinda Pinheiro de Sousa, Angélica Varandas, Isabel Fernandes, John Elliott, Maria Cecília Lopes da Costa, Mário Vítor Bastos, Teresa Cid e Teresa Malafaia, 101-111. Lisboa: Colibri.
- Saldanha, Gabriela e Sharon O'Brien. 2014. *Research Methodologies in Translation Studies*. Londres: Routledge.
- Sequeira, Tiago André da Rocha. 2018. “Relatório de estágio na Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda.: Reflexão sobre a aplicação de estratégias de Tradução para Legendagem.” Relatório de estágio de Mestrado em Tradução, Faculdade de Letras Universidade de Lisboa.



- Sousa, Inês Fernandes. 2011. “O Fenómeno do “Fansubbing” em Inglês: Principais Normas de Tradução e Legendagem.” Tese de Mestrado em Tradução, Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa.
- Território TPA. 2017. “«Samurai Champloo» adicionado à Netflix.” 1 de Outubro de 2017. Acedido em 02 de Novembro de 2018. <https://territoriotpa.blogspot.com/2017/10/samurai-champloo-adicionado-netflix.html>.
- Toury, Gideon. 1995/2012. “The Nature and Role of Norms in Translation”. In *Descriptive Translation Studies and Beyond*, 53-69. Amesterdão: John Benjamins.
- Veiga, Maria José Alves. 2006. “Subtitling reading practices.” In *Translation Studies at the Interface of Disciplines*, ed. João Ferreira Duarte, Alexandra Assis Rosa e Teresa Seruya, 161-168. Amsterdão: John Benjamins.
- Wikipedia. 2019. s.v. “Mega Man.” Modificado pela última vez em 30 de Julho de 2019. Acedido em 27 de Agosto de 2019. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mega\\_Man\\_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_(character)).
- Wikipedia. 2019. s.v. “One-Punch Man.” Modificado pela última vez em 22 de Agosto de 2019. Acedido em 27 de Agosto de 2019. [https://en.wikipedia.org/wiki/One-Punch\\_Man](https://en.wikipedia.org/wiki/One-Punch_Man).
- Wikipedia. 2019. s.v. “Salaryman.” Modificado pela última vez em 22 de Julho de 2019. Acedido em 27 de Agosto de 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Salaryman>.
- Wikipedia. 2019. s.v. “Spider-Man.” Modificado pela última vez em 26 de Agosto de 2019. Acedido em 27 de Agosto de 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Spider-Man>.
- Wikipedia. 2019. s.v. “Superman.” Modificado pela última vez em 23 de Agosto de 2019. Acedido em 27 de Agosto de 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Superman>.

Wikipedia. 2019. s.v. “Ultraman.” Modificado pela última vez em 12 de Agosto de 2019.

Acedido em 27 de Agosto de 2019,

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ultraman\\_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ultraman_(character)).

## **Filmografia**

*Samurai Champloo*. “Stranger Searching.” Episódio 6. Escrito e realizado por Shinichiro Watanabe. Fuji TV. Transmitido em 1 de Julho de 2004.

*Samurai Champloo*. “Stranger Searching.” Episódio 6. Escrito e realizado por Shinichiro Watanabe. Versão traduzida e legendada disponibilizada na Netflix, sem identificação de tradutor.

*Samurai Champloo*. “Stranger Searching.” Episódio 6. Escrito e realizado por Shinichiro Watanabe. Versão traduzida e legendada pelo grupo de *fansub* Revanime, disponibilizada para transferência a partir de 20 de Agosto de 2016, em <https://db.revanime.net/details.php?id=1295>. Também disponível para visionamento em <https://anituga.xyz/903-samurai-champloo.html>.

## **Anexo. Alinhamento das legendas**

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
江戸開府皿百年	400 ANOS DEPOIS DO COMEÇO DO XOGUNATO EDO	400 ANOS DEPOIS DO COMEÇO DO XOGUNATO TOKUGAWA	
無関係作品	ISTO NÃO TEM NADA A VER COM A SÉRIE	ISTO NÃO TEM NADA A VER COM A SÉRIE...	
ヒマワリの	Quem está à procura	Mugen, Jin e Fuu, que partiram  numa viagem à procura do samurai	
匂いのするサムライ	do samurai		
を探して旅をしていた	que cheira como os girassóis...		
ムゲンとジンとフウは	Mugen, Jin e Fuu...		
いよいよ江戸に到着することに	Chegam finalmente	que cheira a girassóis,	
あいになりました	a Edo.	chegam finalmente a Edo.	
江戸 日本橋  Nihonbashi, Edo	-----	NIHONBASHI, EDO	Nihonbashi (Ponte do Japão): distrito empresarial de Chuo.  Edo: antigo nome da capital japonesa, Tóquio. Sede do poder do Xogunato Tokugawa, que governou o Japão de 1603 a 1868.
#6 赤毛異人  Stranger Searching	#6 A BUSCA DO FORASTEIRO	O ESTRANGEIRO RUIVO  EM BUSCA DO FORASTEIRO	
第四回大喰い大会  協賛・あなご福善・満腹寺	QUARTO CONCURSO DE COMILÕES	4.ª Competição de Comida  Patrocinado por “Anago Fukuyoshi e Manpukuji”	
いやあ江戸に着いて早々運がいいわ	Que sorte chegarmos hoje a Edo.	Acabámos de chegar a Edo  e já estamos com sorte.	
ホントにタダで食い放題なんだな？	- A sério que podemos comer grátis?	Podemos mesmo comer o que quisermos?	
つか本気で勝ちにいくわよ	- Isso não importa, vamos tentar ganhar.	Isso não importa.  Vamos tentar ganhar.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
いつも腹ペコの私たちには願ってもないイベントだし	Temos sempre fome, é que nos podia acontecer de melhor.	Uma vez que estamos sempre a passar fome, isto é como se fosse uma bênção vinda do Céu.	
タダならべつに勝たんでもよからう	Se é grátis, importa ganharmos?	Se é grátis, porque temos de ganhar?	
はい次の人	Bem, o seguinte.	Bom, o seguinte.	
参加料一朱だ	- A inscrição é uma moeda de prata.	A entrada custa uma moeda de prata.	
タダじゃねえのかよ	- Não é grátis?	- O quê? Não é grátis?	
金があればここには来ない	Se tivéssemos dinheiro, não estaríamos aqui.	- Se tivéssemos dinheiro, não estaríamos aqui.	
じゃあ金めのもんでもかまわねえよ。勝ったら総取りだ	Bem, podem dar-me algo equivalente ao dinheiro. Se ganham, recuperam isso.	Podem dar-nos algo equivalente ao dinheiro. Se ganharem, devolveremos o que nos deram.	
- しやあねえ - ああもう。 何でもいから早くして。	- Olha... - Não importa. Depressa.	- Nesse caso... - Pronto, aqui tem. Agora, despache-se.	
そちらのお侍さんは？	E esse samurai?	- Não vai entregar as suas espadas?	
残念だが武士の魂をそうやすやすと渡すわけには...	É uma pena, mas não é tão fácil desprender-se da alma de um samurai.	- Infelizmente, não as posso dar assim tão facilmente...	
おい	-----	- Então?	
勝ちやいいんだろ勝ちや	Só temos de ganhar.	- Só temos de ganhar.	
待て	Espera.	- Espera aí!	
預けるだけよ預けるだけ	Só a vai guardar um bocado.	- Vão guardá-las durante pouco tempo.	
こんだけ腹へってんだ負けやしねえよ	Se temos de pagar tanto, não perderemos.	Com a fome que temos, será impossível perdermos.	
さあ食うぞー！	Vá lá! Vamos comer!	Vá! Vamos comer!	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
さあいよいよスタートとあいなりました	Bem, por fim começou.	E finalmente começou a nossa	
毎年恒例の大吃い大会	O nosso concurso anual de comilões,	competição anual de comida,	
食のワンダーランド	"Comilandia".	a "Comilândia"!	
今年もこの町の大吃らいども	Este ano os glutões da cidade	Este ano, os principais comilões	
が勢ぞろいであります	também se inscreveram.	da cidade também se inscreveram.	
ルールは簡単. 1 杯でも多く	As regras são simples. Quem comer mais,	O regulamento é simples.	
食べた者の勝ちであります	mesmo que seja só por uma tigela, ganha.	Quem comer mais, ganha.	
優勝者は参加料総取り	O vencedor ficará	O vencedor receberá o total das entradas.	
	com o dinheiro dos bilhetes.		
そして 種目は江戸の台所が誇る食材	E a comida é Anago-don, feita	Este ano terão de comer enguias com arroz,	
を惜しみなく使ったアナゴ丼であります	com os ingredientes mais famosos de Edo.	feito com os melhores e mais famosos ingredientes de Edo.	
実況は私瓦版を売ったら江戸一番の	Serei o locutor,	Eu, Ichimon "Coscuvilheiro", o melhor vendedor	
	o melhor vendedor de jornais de Edo,		
おしゃべり伊知衛門	Ichimon Oshaberi.	de jornais de Edo, serei o apresentador de hoje.	
解説は“菜食主義をブッ飛ばせ”でおなじみの隠元和尚です	O nosso comentarista é Oshou Ingen,	O nosso comentador é o padre budista Ingen,	
	conhecido por recusar o vegetarianismo.	conhecido por ser contra o vegetarianismo.	
よろしく	Muito prazer.	Prazer.	
さておのおの一斉にスタートしました	Acabam de começar a comer	Já começaram todos a comer.	
	todos ao mesmo tempo.		
今回の注目株といいますと前々回の覇者いづみであります	Toda a atenção se concentra em Izumi,	Este ano, todas as atenções se viram para Izumi,	
	a nossa campeã de há dois anos.	a nossa vencedora de há dois anos.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
今回も快調に飛ばしておりますが— どうか 隠元和尚	Este ano também arrancou bem,  mas que pensas tu, Oshou Ingen?	Começou bem, mas...  O que acha, Padre Ingen?	
しかし彼女は甘味の女王だ。  果たして どこまでもつか	É a rainha dos gulosos. Penso para mim:  quanto tempo poderá aguentar.	Ela é a rainha das guloseimas.  Por isso, será que aguentará muito tempo?	
おかわり！	Outra!	- Outra tigela!	
おーっと きた！  今回の大本命	Aí temos!  O favorito deste ano.	- Ali está ele... O favorito deste ano!	
底なしの胃袋を持つ男  むじな長屋の宗之助	O homem com um estômago sem fundo.  O grande Sounosuke.	Sounosuke Nagaya Mujina,  o homem do estômago sem fundo.	
さすがは前回の優勝者であります	É o que todos esperávamos  do vencedor do ano passado.	Está a corresponder às nossas expectativas.	
ちなみにこの大会自らの手を合 わせて	Neste concurso, ao juntar  as mãos e fazer a postura	Nesta competição,  se os concorrentes quiserem desistir,	
ごちそうさまのポーズをとると — ギブアップの合図という—	de ter acabado de comer,  assinala-se que desiste.	têm de juntar as suas mãos  como se estivessem a dar graças.	
大変 お行儀のいいルールになってお ります—	Uma regra muito adequada.		
おっと ここで早くもギブアップサイン です	Oh! Já desistiu alguém.	Parece que há uma pessoa que já desistiu!	
それにしても早い 早すぎる	Mas é muito cedo,  demasiado cedo!	Mas ainda é demasiado cedo!	
メガネの彼はいったい何をしに 来たのでしょう	Para que é que veio  este homem de óculos?	Mas por que razão este homem  decidiu participar nesta competição?	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
無念 頼む 私の刀を...	Não devo permiti-lo.  Por favor, as minhas espadas...	Isto foi um erro...  Por favor, recupera as minhas espadas.	
ここへきてリタイア続出	Depois de chegar tão longe,  muitos desistiram.	Estamos a perder vários concorrentes!	
まさにサバイバルゲーム。 最後に残るのは いったい誰なのでしょう	É realmente um jogo de sobrevivência.  Quem vai aguentar até ao fim?	Este é um jogo de sobrevivência.  Quem aguentará até ao fim?	
いいか 刀が懸かってるんだぞ	As nossas espadas estão em jogo.  Come! Come!	Não te esqueças  que temos as espadas em jogo.	
食べ食うんだ!		Come, come!	
おっと! また 1 人ダウンだ	Acaba de cair outro!	Perdemos outro concorrente!	
これで残るはあと 3 人	Agora só restam três.	Agora, só restam três.	
底なしの胃袋を持つ男宗之助	O homem com o estômago sem fundo,  Sounosuke.	O homem do estômago sem fundo:  Sounosuke.	
甘味の女王いづみ	A rainha dos gulosos, Izumi.	A rainha das guloseimas: Izumi.	
新顔謎の大男であります	E uma cara nova,  e o homem grande misterioso.	E uma cara nova.  Um misterioso homem encorpado.	
見落としていましたがまだいま す	Não a tinha visto, mas há outra.	Não a tinha visto, mas há outra pessoa  Ainda há mais uma.	
もう 1 人いました	Ainda resta outra.		
しかもまだ年端もいかぬ小娘で あります	E é uma rapariga muito nova.	É uma rapariga muito jovem.	
さあ 4 人ともほぼ同時に	Agora os quatro vão superar o record  do ano passado, a tigela número 22.	Agora, os quatro concorrentes vão começar a comer	
昨年の壁 22 杯目に突入だ		da 22.ª tigela, superando o recorde do ano passado.	
おっと ここで甘味の女王の箸が止まっ たか	Acabam de parar de mexer  os pauzinhos da rainha gulosa?	O que se passa? Os pauzinhos da  rainha das guloseimas pararam?	



Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
係の者が確認を取っております	Alguém do pessoal está a confirmar isso.	Está a ser confirmado...	
まさか ここで...	Pode ser?	Será que... Sim, confirma-se!	
ああ バツです！リタイアです	Um X! Desiste!	Ela está fora da competição!	
まさか... 私が敗れるだと？	<i>Nunca pensei que alguém me ia ganhar.</i>	<i>Nunca pensei que fosse perder...</i>	
私は認めん.	<i>Não penso aceitar isso.</i>	<i>Não me vou render.</i>	
断じて認めんぞ	<i>Não penso deixar que aconteça.</i>	<i>Não posso perder.</i>	
なんということだー！	O que é isto?	O que é isto?	
前回の覇者 宗之助ついにダウン！	O nosso atual campeão,  Sounosuke, caiu!	- Sounozuke, o campeão do ano passado, perdeu!	
おかわり！	Outra tigela!	- Outra tigela! Outra tigela!	
おかわり！おかわり！	Outra tigela! Outra tigela!		
か... 彼女の胃袋は宇宙じゃ	O estômago dessa rapariga  é de outro mundo.	O estômago da rapariga é do outro mundo!	
宇宙とつながっておる	Está ligado a um buraco negro.	Parece que está ligado a um buraco negro!	
とにかくとんでもないことにな ってきました	De todas as maneiras,  ocorreram coisas muito inesperadas.	Seja como for,  aconteceram coisas inesperadas.	
初参加どうしの一騎打ち しかも どんぶりはすでに	Agora presenciamos um um contra um  entre dois novos participantes	Só restam dois participantes estreantes e	
前人未到の27杯を突破していま す	e o número de tigelas superou  o record anterior.	a barreira das 27 tigelas já foi superada.	
さあて ここで—そんな2人のデータが ようやく入ってきました	Agora por fim temos alguns dados  destes participantes.	Por fim, temos alguns dados  sobre os participantes.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
少女の名前はフウ年齢15歳	O nome da rapariga é Fuu, 15 anos.  E o homem grande...	O nome da rapariga é Fuu.  Tem 15 anos.	
そして大男のほうは...		E o homem chama-se...	
...つと 読めません	Oh! Não posso lê-lo.	Não sei ler isto.	
さあ 私は夢を見ているのか	Estou a sonhar?	Será que estou a ver mal?	
ここにきて両者さらにスピードアップしています	Os dois começaram a acelerar.	Começaram a comer ainda mais depressa.	
もはや作るほうが追いつかない	Neste momento os cozinheiros  não lhes podem seguir o ritmo.	Os cozinheiros não conseguem  acompanhar o ritmo deles.	
アナゴをナメるな!	Não queimem as enguias!	Não nos subestimem!	
人間はどこまで食べられるのか	Toda a gente pergunta  quanto podem chegar a comer.	Quais são os limites do ser humano?	
我々はどこから来てどこへ行くのか	De onde vimos e para onde vamos?	De onde viemos e para onde vamos?	
その姿はもはや神々しくさえあります	Os corpos deles parecem brilhar  com luz celestial.	Os seus corpos parecem brilhar  com uma luz celestial.	
感動です 感無量です!	Estou comovido! Quanta emoção.	Estou comovido! Muito comovido!	
我々はもしかすると人間の胃袋の進化	<i>Talvez estejamos a ser testemunhas da evolução do estômago humano.</i>	<i>Talvez estejamos a testemunhar a evolução do estômago humano.</i>	
まさに その瞬間に立ち会っているのか もしれん	<i>Realmente estamos a ser testemunhas dessa evolução.</i>	<i>Não, estamos mesmo a testemunhar essa evolução.</i>	
ああっ もう	Ei! tu!	Bolas!	
おーっ と ギブアップ	Oh! A rapariga desistiu!	A rapariga desistiu!	
まさかのギブアップサインだー !	É o sinal de desistência.	Não há dúvida, ela fez o sinal!	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
食のコロシァムストマックの聖戦	Neste coliseu da comida,  nesta cruzada para estômagos,	Neste coliseu da comida...  Nesta cruzada dos estômagos...	
優勝は謎の大男に決まりましたー！	o vencedor é o misterioso homem grande.	Quem saiu vencedor  foi o misterioso homem encorpado!	
ヤッター！イエーイ！	Consegui! Boa!	Consegui! Boa!	
なんてことだ	É terrível.	- Estamos feitos.	
なんで あそこで手え合わすよ	Porque tiveste de juntar as mãos?	- Porque juntaste as mãos?	
だってハエがさあ...	É que a mosca...	- Foi por causa da mosca...	
つーか 誰だよ お前	E pode-se saber quem és?	- E afinal quem és tu?	
何よお	Como?	-Como assim?	
私の刀が...	<i>A minha catana...</i>	-As minhas espadas...	
ハーイ コンチハキサマたち	Ei! Olá, amigos!	- Olá, amigos! Como estão?  - Essas espadas...	
は？	- O quê?		
その刀	- Essa catana...		
コムスメいい勝負シタネ. クノイチか？	Menina, foi uma boa luta.  És uma mulher ninja?	- Menina, foi uma boa luta. És uma ninja?	
はあ？ クノイチじゃないわよ	Ei? Não sou uma ninja.	-Não, não sou.	
ナーンダそうならそうと 早く言えよ	Tinhas de ter dito antes.	- Devias ter-mo dito.	
なんで あんたにー いちいちそんなこと言わなきゃ なんないのよ	Porque é que te tinha  de dizer antes?	- Porque te diria tal coisa?	
つーかよ こいつなんか言葉おかしくねえ か？	Não vos parece  que este gajo fala um bocado esquisito?	- Não acham que ele fala de forma estranha?	
おいしい 絶対おいしいよ	Esquisito. Definitivamente esquisito.	- Sim, tens toda a razão.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
- 目も青くね？  - 青い青い	- Não tem os olhos azuis?  - Sim, azuis, azuis.	- Tem olhos azuis, não tem?  - Sim, tem.	
マサカ	Não é possível.	Estão a ver mal.	
- 髪も赤くね？  - 赤い赤い	- Não tem o cabelo vermelho?  - Sim, vermelho, vermelho.	- É ruivo, não é?  - Sim, é.	
ア... ワタシの名前 丈二. 日本人デスよ	Chamo-me Jouji, sou japonês.	Bom... Chamo-me Jouji e sou japonês.	
信じてクダサラスカ？	Não me acreditam?	Não acreditam em mim?	
そんなことより...	Independentemente,	Seja como for, essas espadas	
その刀は私の命	essas espadas são a minha vida.	são muito importantes para mim.	
返してくださぬか	Vais-mas devolver?	- Devolves-mas?	
ヤダ	Não.	- Não.	
- 即答だな  - タダでとは申さぬ	Muito depressa. Não me referia a grátis.	- Respondeste sem hesitar.  - Eu dou-te algo em troca delas.	
- じゃあバイトスル？  - 何？	- Então trabalharás para mim?  - O quê?	- Que tal trabalhares para mim?  - O quê?	
ボク江戸見物したいよ	Quero dar uma volta por Edo.	Quero dar uma volta por Edo.	
観光案内シタラ代わりに返しチャル	Se tu me mostras a cidade,  em troca eu devolvo-tas.	Se me mostrares a cidade, devolvo-tas.	
あー 無理無理. 知らねえぞ 江戸なんか.	Impossível, impossível.  Não conhecemos a cidade.	Isso é impossível.  Não conhecemos a cidade.	
どこへなりと行こう	Vou-te levar onde quiseres.	Levar-te-ei aonde quiseres.	
待ってよ そんな暇あったらヒマワリの侍を...	Espera, se perdes tanto tempo,  o samurai dos girassóis...	Espera lá. Se perderes muito tempo,  o samurai dos girassóis...	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
私は江戸の観光地図と呼ばれた男だ	Chegaram-me a chamar o cicerone de Edo.	Muitas pessoas consideram-me o melhor guia turístico de Edo.	
ウソつけ	Mentiroso.	Mentiroso.	
この辺りに南蛮人が紛れ込んでいるという情報があった	Temos informação de que um ocidental esteve por aqui.	Temos informações de que um ocidental esteve cá.	
何か心当たりはないか	Sabe algo?	Sabe de alguma coisa?	
はあ？ 南蛮人？	Ei? Um ocidental?	Um ocidental?	
はて どうですかねえ	Não sei nada.	Não sei de nada.	
見かけないねえ 全然	Não, não vi nenhum.	Não vi nenhum ocidental.	
雷門	KAMINARIMON	-----	
これが有名なカミナリマンデスカ？	Este é o famoso homem de Kaminari?	É aqui que está o famoso homem do trovão?	Kaminarimon – Portal do Trovão / Kaminari man – homem do trovão (Thor)
- いや これは...	- Não, a sério...	- Não, na verdade...	
- カミナリマン シブイ オウ！	- O homem de Kaminari é genial!	- O homem do trovão é genial!	
おい 何とか言ってやれ	Ei, diz alguma coisa.	- Diz qualquer coisa.	
へえーカミナリマンっていうん	Assim que se chama homem de Kaminari.	-Então isto tem a ver com o homem do trovão.	
あれが1号であっちが2号だ	Esse é o número um e esse o número dois.	Aquele ali é o número um e o outro é o número dois.	
へい お待ち	Aqui tem!	Aqui tem.	
コレが江戸前すしデスネ	Assim que este é o sushi de Edo.	Então, este é o sushi de Edo?	
いちいち うるさいわね	És um escandaloso.	Fazes tanto barulho!	
...つたく どうなってんだあいつらの胃袋	Do que é que estão feitos os seus estômagos?	- De que são feitos os estômagos deles?	Wabisabi – expressão que os japoneses inventaram para definir a beleza que mora nas coisas imperfeitas e incompletas. Wasabi – tempero picante em pasta utilizado na culinária japonesa.
きくー！コレが わびさびネ	Assim que isto é wasabi?	- Isto é “wabisabi”, não é?	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
いやそれは...	Não, é só que...	- Não, diz-se...	
ほっとけ ほっとけ	Deixa-os, deixa-os.	- Não te chateies com isso.	
南蛮人? いたかね そんなの	Um ocidental? Havia um ocidental?	Acham que esteve aqui um ocidental?	
大食い大会に それらしき男がいたというタレ コミがあった	Recebemos informação de que havia alguém assim no concurso de comilões.	Informaram-nos que o viram a participar na competição.	
	SUN	-----	
ああこーんな大きくて—変な言葉 をしゃべるやつぐらいしか いなかったけど	Havia alguém assim e falava esquisito.	Bom, havia um homem grande que falava de forma estranha, mas...	
そいつだ!	É ele!	É ele!	
イエーイタマヤ! カギヤ!	Tamaya! Kagiya!	-----	
どぜう	DOJO	-----	
しっかりとよく食うやつらだぜ	Comes um montão.	Comes tanto.	
タダのごはんはいくらでも入る の	Sempre há sítio para a comida grátis.	Há sempre espaço para comida grátis.	
日も落ちた. 江戸見物は もうこれぐらいでよからう	Já é de noite, de certeza que já viste o suficiente da cidade de Edo.	É de noite. Já deves ter visto o suficiente de Edo.	
まだまだ見るよモットたくさん	Ainda quero ver mais alguma coisa. Muitas mais na verdade.	Ainda quero ver mais coisas. Muitas mais.	
これ おいしい	Isto está muito bom.	Isto está uma delícia.	
いいか! よく聞けよ	Está bem! Ouçam!	Ouçam com atenção...	
この店に南蛮人が入ったという 通報があった	Temos notícias de que há um ocidental aqui.	Sabemos que há um ocidental aqui.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
隠し立てするとためにならんぞ	Asseguramos que não lhes interessa escondê-lo.	É melhor não o esconderem.	
かくまうやつは同罪だぞ	Aqueles que o fizeram serão incriminados com ele. Percebem?	Se o fizerem, serão considerados cúmplices.	
分かってるな		Entendido?	
そんなふうに言われると隠した くなってきたねえ	Dizem-no de uma maneira que dá vontade de o esconder.	Quando falam dessa maneira, dá-me vontade de escondê-lo.	
- なに？ - おい貴様 何のつもりだ？	O quê? O que quer dizer?	- O quê? - O que queres dizer com isso?	
邪魔立てするとただじゃおかん ぞ	Se interferes, não saíras ileso.	Se interferires, não saíras ileso.	
おい、 いい度胸だと褒めてやりたいと ころだがな.	Quero gabar-te por teres coragem, mas é melhor não resistires.	És um tipo corajoso.	
手向かわんほうが身のためだぞ	Se vais pedir desculpa,	No entanto, aconselho-te a não resistires.	
謝るなら今のうちだ	será melhor que o faças agora.	Se queres pedir desculpas é melhor que o faças já.	
そんなこと言われると— ますます手向かいなくなってきた なあ	Quando me dizem coisas como essa, dá-me mais vontade de resistir.	Quando me dizem coisas dessas, dá-me vontade de resistir.	
- おいその背中のやつ 返せや - イヤでござーる	- Devolve-me o que tens nas tuas costas. - Nem penses.	- Olha, devolve-me o que trazes às costas. - Nem penses.	
はあ？んなこと言ってる場合じ ゃねえだろ コラア！	Ei? Não é o melhor momento para dizeres isso.	O quê? Deixa de ser agarrado, pá!	
貴様が南蛮人だな！	Tu és o ocidental, não és?	És o ocidental, não és?	
まとめて ひっ捕らえろ！	Prendam-nos todos!	Prendam-nos!	
行くぞ！	Vamos!	Vamos!	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
クソ どこへ行った！	Merda. Onde é que se meteram?	Maldição! Onde se meteram?	
どういうつもりで事を荒だてるんだ	Porque é que sempre pioras as coisas?	- Porque arranja sempre confusão?	
ムカつくんだよああいうやつらはよ	Este tipo de gente irrita-me.	-Aquele tipo de gente irrita-me.	
こんなことして—江戸にいらなくなったらどうすんのよ	Se fizeres uma coisa assim e nos puserem fora de Edo, que vamos fazer?	E se nos expulsarem de Edo?	
ヒマワリのお待さん探せなくなるでしょ もおっ	Então não seremos capazes de encontrar o samurai girassol.	Se isso acontecer, será impossível encontrar o samurai dos girassóis. Sinceramente!	
どぜう	DOJO	-----	
やまとなでしこ. ここあの人の家デスカ？	Nadeshiko Yamato! Esta é a sua casa?	Yamato Nadeshiko! É a casa dela?	Yamato Nadeshiko: “Mulher Linda”
んなわけねえだろ	Claro que não.	Claro que não.	
あんた追われてるの分かってんの？	Não compreendes que estás a ser perseguido?	Não compreendes que andam atrás de ti?	
芝居など見てる場合ではない	- Este não é o momento de ver uma obra.	Não é altura para ver uma peça.	
最後 最後	- O último, o último.	É a última!	
コレ見たら 刀 返すよ	Vou devolver-vos as espadas depois de vermos isto.	Devolvo-vos as espadas depois de vermos isto.	
- やむをえん	- Não há nada a fazer.	- Não há nada a fazer.	
- ちょっとお	- Como?	- Mas...	
ナンデ 美しい！	Que giraça!	- É lindíssima!	
いや あれはね...	Mas é...	- Mas aquilo é...	
あの人 好き 会いにいくよ	Gosto. Quero conhecê-la.	Agrada-me! Quero conhecê-la.	
会うって... ちょっと	Conhecer? Espera!	Conhecer? Espera!	
分かってんのかしら	Não percebe?	Será que ele não sabe?	



Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
ウソ... 男？	Não pode ser... Um homem?	Não acredito. É um homem?	
へー 男がやってんだ	Ah... Fá-lo um homem.	Sim... É feito por um homem.	
あんた知らなかったの？	Não sabias?	Não sabias?	
ナンテコト...	Como...?	- Mas como...	
ちょっと 逆ギレ？やめなさいってば	Espera! Não faças isso!	- Espera aí! Não faças isso!	
ワタシ... 男 モット好き	Gosto mais dos homens.	Gosto de homens.	
しかもアナタめっちゃタイプね	E tu fazes mesmo o meu estilo.	E és o tipo de homem que gosto mais.	
聞いてくれマスカ,ワタシの話	Queres ouvir a minha história?	Posso contar-te a história da minha vida?	
ワタシ ホントは日本人じゃない	Na realidade não sou japonês.	Na verdade, não sou japonês.	
オランダから来ました	Vim da Holanda.	Vim da Holanda.	
男と寝るなかれ	<i>Não debes dormir com homens.</i>	“Não te debes deitar com homens.”	
ワタシ 自分の国ではヘンタイ扱い	<i>No meu país tratavam-me como se fosse um perverso.</i>	No meu país, tratavam-me como se fosse um depravado.	
ワタシ とっても落ち込んだネ	<i>Estava muito triste.</i>	Andava muito triste,	
そのとき ワタシある本に出会った	<i>Mas então, encontrei certo livro.</i>	mas encontrei um livro.	
日本の井原西鶴の本 「男色大鑑」	<i>Um livro japonês de Ihara Saikaku, O espelho do amor masculino.</i>	Era um livro japonês de Saikaku Ihara: “O Espelho do Amor Masculino”.	
それはショッキングな本だったネ	<i>Fiquei muito impressionado com o livro.</i>	Fiquei muito impressionado com o livro.	
色の道は無秩序な性の欲望を噴 出させるものではない	<i>"O caminho da sexualidade não é algo que faça nascer desejos caóticos.</i>	<i>"O caminho da sexualidade não é algo que gere desejos sexuais caóticos.</i>	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
書道 茶道 華道などと同じく	Assim como a caligrafia  ou a decoração floral,	“Tal como a caligrafia, a cerimónia de chá  ou a decoração floral, é uma forma de tornar	
人生のひとつきを—	é a maneira de encontrar um momento  na vida de cada um e transformá-lo	“a vida de uma pessoa em algo extraordinário,  que perdurará para todo o sempre.	
美的な非日常の時空間にするための手段であり—			
決して低俗なものではない	em algo fora do espaço e do tempo,  sem torná-lo vulgar.	“Não é algo vulgar. É parecido	
むしろ武士道とも通ずるより高度な	O código dos samurais  tem um nível superior de relação,	ao código de honra dos samurais,	
礼と義の関係なのだ	acima do respeito e da honra.	“mas a um nível ainda mais profundo.	
そもそも武士道は	E este código contruiu-se	“Esse código de honra	
女性を排除した	sobre a forte relação	“foi criado com base na forte relação	
男性集団の結束と緊密性の中で成り立っている	de um grupo de homens,  excluindo as mulheres.	de um grupo exclusivamente de homens.	
命を捨てる覚悟で義兄弟への義を誓い—	Preparados para sacrificar-se,  juram lealdade aos seus colegas.	“Eram companheiros leais,  prontos a sacrificarem-se uns pelos outros,	
切腹で赤い血を流す	No hara-kiri,  corre o sangue vermelho.	“mesmo que isso obrigasse  a suicidarem-se por esventramento.	
そんな武士道にも通ずるものが男色の道には	No caminho da homossexualidade  masculina, há algo parecido	No caminho da homossexualidade masculina,	
あるのだ	ao código dos samurais”.	há algo similar ao código de honra dos samurais.”	
日本 すばらしい！男色 すばらしい文化	O Japão é genial.  É uma maravilhosa cultura homossexual.	O Japão é um país fantástico!  Tem uma maravilhosa cultura homossexual!	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
ソレ読んで 日本 天国みたいな国そう思ったよ	Quando li isso, pensei que o Japão  seria como o céu para mim.	Depois de ler aquilo, comecei a considerar  o Japão como o meu paraíso na Terra.	
南蛮人とそれをかくまう不届きな輩	Ocidental é aqueles insolentes  que o refugiam.	Cá está o ocidental e os seus amigos insolentes!	
おとなしく縄につけ！	Deixem que vos prenda.	Entreguem-se sem resistência!	
なんでワタシ捕まえる？ワタシ 何も悪いことしてないよ	Porque é que me prendem?  Não fiz nada mal.	Porque me querem prender?  Não fiz nada de mal!	
我が日の本の国では—	No nosso país do sol nascente,	Os cães, gatos e insectos podem	
犬猫や虫けらが生きていても—	os cães, os gatos  e os bichos podem viver,	viver no nosso país do sol nascente,	
南蛮人が生きてよいという法はない！	mas nenhuma lei diz  que os ocidentais possam viver.	mas os ocidentais não podem!	
無礼な許しません！	Muito mal-educado!	Mas que falta de respeito!	
ぜ... 全部 南蛮人！	Todos são ocidentais!	São todos ocidentais!	
バケモノどもが、貴様らもお縄につけ！	Monstros! Ficam todos presos!	Malditos monstros!  Estão todos detidos!	
しゃらくせえ！	Caluda!	Cala-te!	
そやつも斬り捨ててかまわん！	Não importa se o matam!	Detenham-no, custe o que custar!	
ムゲン！	Mugen!	Mugen! Aqui tens a tua espada,	
約束どおりこれ返すよ！	Devolvo-ta, como te prometi.	tal como prometi.	
ジンも！	Toma, Jin.	Toma, Jin.	
- ムゲン	- Mugen.	- Mugen!	
- 分かってら！	- Já sei.	- Já sei!	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
オウッサムライ チャンバラ！	Luta entre samurais!	Magnífico! Uma luta entre samurais!	
お待ち下さい！	Por favor, espera!	Espere, por favor!	
何だ ありや次の出し物か？	O que é isto? A seguinte partida?	Que é isto? É o acto seguinte?	
サムライ！	Samurai!	Samurai!	
ええい 待て待て待て！	Esperem! Esperem!	Fiquem onde estão!	
よっ！ 待ってました	Estávamos à espera disto.	-----	
やめい やめい やめーい！	Parem, parem, parem!	Parem! Parem!	
この書状が目に入らぬか！	É que não sabem ler isto?	Não sabem ler isto?	
御朱印	VISTO	VISTO	
それは... 幕府の朱印状！	Isso é uma licença do shogunato.	Uma autorização do Xogunato!	
このお方をどなたと心得る	Quem pensavam que era? É o governador geral.	Quem julgam que é este homem?	
オランダ国の東インド会社日本 商館長	Isaac Kitching, chefe do Banco da Holanda	É o Governador-Geral Isaac Kitching,	
イーサク・ティチング総督であら せられるぞ	da companhia das Índias.	chefe da filial japonesa da Companhia de Mercadorias Holanda-Índias.	
これは誠に失礼いたしました	Pedimos que desculpe o nosso comportamento.	Pedimos imensas desculpas pelo nosso comportamento.	
何だって？	O que foi?	O que foi agora?	
やつが幕府公認の特別な外国人 だってことだ	Significa que é um estrangeiro especial que foi aceite pelo shogunato.	Significa que é um estrangeiro que tem permissão do Xogunato para estar cá.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
申し遅れましたが—	Lamento apresentar-me tão tarde,	Lamento apresentar-me tão tarde.	
私は幕命によって通事を承っております—	sou o tradutor dele por ordem do shogunato,	Chamo-me Sukeimon Tanaka e fui escolhido	
田中助右エ門と申します	Sukeimon Tanaka.	pelo Xogunato para ser o tradutor.	
総督探しましたがよ さあ、行きましょう	Governador geral, estávamos à sua procura. Vamos embora.	Procurámo-lo por todo o lado.	
		Está na hora de ir embora.	
私は。。。行きたくない	Não quero ir com vocês.	Não quero ir convosco.	
将軍様との謁見の日取りも迫っております	O dia do seu encontro com o shogun aproxima-se.	Aproxima-se o dia do seu encontro com o Xogum.	
御病氣だったという事にしてありますので。。。。	Pusemos como desculpa que estava doente.	Disse-lhe que você estava doente, mas...	
。。。ダメ？	- No posso? - Não pode.	Não posso?	
ダメです		Não, não pode.	
。。。そうか	Percebo.	Entendo.	
ワタシ この国で日本人として生きていこうと思ったよ	Queria viver como um japonês neste país.	Gostava de poder viver neste país como um cidadão japonês,	
でも マダ無理だったデスネ	Mas ainda é impossível.	mas tal não é possível.	
元気 出しなよ	Força!	- Não desanimes.	
でもいつか ワタシのような人受け入れてくれる日がクル	Mas algum dia, este país vai aceitar as pessoas como eu.	No entanto, um dia, este país aceitará pessoas como eu.	
いずれ この国がケツの穴 開く日がきつとクル	Algum dia, este país vai dar o braço a torcer.	Um dia, este país baixará as calças diante de nós.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
誰がてめえにケツの穴 開くかつーの	Quem vai dar o braço a torcer?	Achas que alguém vai baixar as calças contigo por perto?	
オマエたちに お礼シタイ	Gostava de vos agradecer de alguma maneira.	- Gostaria de vos agradecer de alguma forma.	
べつに礼もらうようなことはし てねえよ	Não fizemos nada para agradeceres.	- Não tens nada que agradecer.	
失礼する	Desculpa.	- Com licença.	
じゃあな	Até já.	- Até à vista.	
ちょ... ちょっと待って. 1 つだけ聞きた いの	Ei, esperem um momento! Gostava de te perguntar uma coisa.	- Esperem! Queria perguntar-te uma coisa.	
何デスカ?	O que foi?	- O quê?	
ヒマワリの匂いのするお待さん って知らない?	Conheces um samurai que cheira como os girassóis?	Conheces algum samurai que cheira a girassóis?	
ずっと探してるの	Há muito que ando à procura dele.	Há muito que o procuro.	
残念デスガ...	Não, sinto muito.	Não, lamento.	
ただヒマワリは ワタシたち	O que sei é que, nós, holandeses	Só sei que foram os holandeses	
オランダ人が持ち込んだ花です	fomos os que trouxemos girassóis a este país.	que trouxeram os girassóis para este país.	
もう少し 手がかりアリマスカ?	Não tens nenhuma outra pista?	Não tens mais nenhuma pista?	
そうだ	Bem, não sei se servirá de muito,	É verdade...	
手がかりかどうか分かんないけど	mas tenho algo...	Não sei se servirá de alguma coisa,	
その人の持ち物が 1 つ	...que lhe pertence.	mas tenho isto que lhe pertence.	
しまっておいてクダサイ	Por favor, guarda-o.	Por favor, guarda-o.	

Japonês	Netflix	RevAnime	
		Legendas em rodapé	Legendas no topo do ecrã - Notas de tradutor
この国ではとても危険人に見せてはイケナイ	É muito perigoso neste país.  Não o mostres a ninguém.	É um objecto muito perigoso neste país.  Não o mostres a ninguém.	
どうして	Porquê?	- Porquê?	
ワタンに言えるのは1つだけデス	Só te posso dizer uma coisa.	- Só te posso dizer isto...	
長崎に行けばきっと何かが分かるデショウ	De certeza que encontrarás algo  se fores a Nagasaki.	Se seguires para Nagasaki,  encontrarás algo.	
長崎...	Nagasaki.	Nagasaki?	
待ってよ！	Esperem!	Esperem!	
...で？どうするよ これから	Bem, o que é que fazemos agora?	Então... que fazemos agora?	
決まってんじゃない	Tu? Nada.	Não é óbvio?	
...って おい	Ei? Ouve lá!	-----	
サムライチャンプルー  第一部江戸編 完	SAMURAI CHAMPLOO  PARTE DE EDO COMPLETA	Samurai Champloo – Primeira Parte  Capítulo de Edo – Concluído	
- えっ？  - そうなのか？	- Ei?  - <i>A sério?</i>	  A sério?	
次回 第二部長崎編 スタート	PROXIMAMENTE  PARTE DOIS: NAGASAKI	No Próximo Episódio  Capítulo de Nagasaki – Início	
- ホントかよ	- <i>A sério?</i>	A sério?	
- 初耳だわ	- <i>Isso acabo de perguntar eu.</i>	Não sabia.	
おたのしみに！	A NÃO PERDER!	Não percas!	